



بازی های عامیانه اوزبیکان

جوزجان



ثبت و نگارش: محمد حلیم یارقین

کابل ۱۳۹۵

www.ezgu.org



شناسنامه کتاب

نام اثر:	بازی های عامیانه اوزبیکان جوزجان
نبت و نگارش:	محمد حلیم یارقین
موضوع:	فولکلور (فرهنگ مردم اوزبیک)
نشر اول:	کابل، ۱۳۶۹
نویت نشر:	دوم
تایپ متن:	الماس بیانی بولوت
صفحه آرا و طرح پشتی:	بولوت
ناشر:	بنیاد اجتماعی و فرهنگی بیانی
سال نشر:	۱۳۹۵ هجری خورشیدی



بنیاد اجتماعی و فرهنگی بنیانی

بازی های عامیانه اوزبیکان جوزجان

ثبت و نگارش

محمد حلیم یارقین



فهرست مندرجات

صفحه	عنوان
۱۰	مقدمه
۲۹	بازی ها و سرگرمی ها
۳۵	بازی های مربوط آب
۳۸	۱. المایی
۳۹	۲. بخاری
۴۰	۳. شونغ اوتتی
۴۱	۴. آلمه توتتی
۴۲	۵. تاپه ری
۴۳	۶. اولیک آقتی
۴۴	۷. خیز یا پرش
۴۵	۸. سوو سیپه ری
۴۵	۹. قوم تکه
۴۶	۱۰. کوت کوتی
۴۷	۱۱. تاش یوریته ری
۴۷	۱۲. پسته می ینگاغ؟
۴۸	بازی های مربوط به برخی آیین ها
۴۸	۱۳. مینجاق ساله ری
۵۵	۱۴. شیر الا
۵۸	۱۵. چولی قیزک
۶۰	۱۶. رب من
۶۶	بازی ها با چهارمغز
۶۶	۱۷. دول دول
۶۸	۱۸. ایمله ته ری
۶۹	۱۹. ناخنک

۲۰	۲۰. اوریب چیمه‌ره‌ری
۲۱	۲۱. بوی بوی یا پت پت
۲۶	۲۲. گان گان
۲۸	۲۳. چهار پوچاغ
۲۹	بازی‌ها با خسته یا هسته زردآلو
۲۹	۲۴. یاره کی مغز
۸۰	۲۵. جفت می‌تاق؟
۸۱	۲۶. چندک
۸۲	بازی‌ها با توپ
۸۴	۲۷. غال غال محمد شیبی
۸۶	۲۸. مرغی
۸۷	۲۹. توپ دنده بازی
۹۰	بازی‌ها با چیللیک
۹۷	۳۰. چیللیک بازی
۱۰۱	۳۱. جان جان
۱۰۳	۳۲. چق و چوق
۱۰۴	۳۳. چیللیک اوتتی
۱۰۵	بازی‌های مربوط به آزمایش هوش و حافظه
۱۰۶	۳۴. جُماغ
۱۱۳	۳۵. توبوغ
۱۱۴	۳۶. مرا یاد و ترا فراموش
۱۱۴	۳۷. چیناق
۱۱۵	۳۸. دروازه دروازه
۱۱۶	بازی‌ها با بجل
۱۲۰	۳۹. ایلمی
۱۲۳	۴۰. خطک

عنوان

صفحه

۱۲۵	۴۱. آلچی خیز
۱۲۶	۴۲. اوچ پای
۱۲۷	۴۳. اومه اوچیردی
۱۲۸	۴۴. شکلی لال
۱۳۰	۴۵. کتّه خط
۱۳۲	بازی ها با توشله
۱۳۲	۴۶. تیر تیر
۱۳۵	۴۷. قریشک
۱۳۶	۴۸. کیتیره ری
۱۳۷	۴۹. مات مات
۱۳۹	بازی ها و سرگرمی های متفرقه
۱۳۹	۵۰. بیش تاش
۱۵۲	۵۱. بازبرک (باد برک)
۱۵۲	۵۲. جرجره ک
۱۵۵	۵۳. آقی تیره ک، کوک تیره ک
۱۵۶	۵۴. بوبه م بوبه م
۱۵۸	۵۵. تکه بغ بغ
۱۵۹	۵۶. آشیق بیستی
۱۶۰	۵۷. قولاغ سوزدی
۱۶۱	۵۸. سؤل سؤل
۱۶۲	۵۹. شیشت و خیز
۱۶۲	۶۰. مرّه مرّه قیتریش
۱۶۳	۶۱. ایگینه م بیستی
۱۶۴	۶۲. سییریلمه
۱۶۵	۶۳. گولدور گولدور گوپ
۱۶۶	۶۴. بو اره، بو تېشه

عنوان

صفحه

۱۶۷	۶۵. قوشیم باشی
۱۶۹	۶۶. کادی کادی
۱۷۰	۶۷. شیلدیر کۆممه
۱۷۱	۶۸. کله پوش آلیب قاجتی
۱۷۳	۶۹. گیژ گیژدان
۱۷۶	۷۰. شنبه، یکشنبه
۱۷۷	۷۱. یکهلب اؤتتی
۱۷۸	۷۲. چرریم
۱۸۰	۷۳. بینتی کبییتی
۱۸۱	۷۴. چمیلینگ چیرتی
۱۸۲	۷۵. کله پوش تبهیتی
۱۸۳	۷۶. بارملا
۱۸۴	۷۷. گپ نرنان پسران
۱۸۵	۷۸. من من
۱۸۶	۷۹. دُرَه بازی یا پادشاه وزیر
۱۹۰	۸۰. بڑکشی یا اؤغلاغ تازلیک
۱۹۳	۸۱. پایگه
۱۹۵	۸۲. ته کوچ، بالا کوچ
۱۹۶	۸۳. لهلی لهلی باقی
۱۹۸	۸۴. غریبل ماش
۱۹۹	۸۵. یوری یوری
۲۰۱	۸۶. کبلدی کبلین، کبلدی کییو
۲۰۳	۸۷. اوریب قاجه ری
۲۰۴	۸۸. یک انار، دو انار
۲۰۶	۸۹. پالیز پالیز
۲۰۸	۹۰. خۇراز تاووغ

عنوان

صفحه

۲۰۹	۹۱. پۇتە خىزلەرى
۲۱۰	۹۲. گورەش يا كشتى گىرى
۲۱۳	۹۳. گجە گجە يا گجە مان
۲۱۶	۹۴. اوچىم بار
۲۲۴	۹۵. زوو اۋتتى
۲۲۵	۹۶. كۈز اوروشتى
۲۲۶	۹۷. ايگىنە اۋتتى
۲۲۸	۹۸. وژى
۲۲۹	۹۹. اورت اورت يا دُرە يەشىردى
۲۳۱	۱۰۰. توتتى مېندى، كۈردى قلاچتى
۲۳۳	۱۰۱. سۇل سۇل
۲۳۶	۱۰۲. دوگ دوگ يا دوگ دوگ امان
۲۳۷	۱۰۳. قولاج اۋتتى
۲۳۸	۱۰۴. تاش تىلەرى
۲۳۹	۱۰۵. اۋسراغ چوبى
۲۴۰	۱۰۶. يىخمالك
۲۴۱	۱۰۷. پۇشتم
۲۴۲	فهرست كسانى كه نگارنده در ثبت بازي ها از آنها معلومات گرفته است

* اين اثر پيش از ايجاد ولايت سرپل به نگارش آمده است. (محمد حليم يارقين)

بازی های حامیه اوزبیکان جوزجان

مقدمه

تحرك و فعاليت فزيكي لازمه زندگي و ضرورت نمو و انكشاف هر جسم زنده است. انسان ها نيز به حيث ارگانيزم و جسم زنده، نياز به تحرك و فعاليت هاي فزيكي متداوم دارند. تحرك و فعاليت انسان ها را ميتوان در دو جهت يا منظور در نظر گرفت:

۱. تحرك و فعاليت فزيكي انسان ها در همه دوره حيات شان، بخاطر ورزشيدگي

اعضاي بدن، كسب مهارت ها در قسمت كارايي و تبارز استعداد هاي هر عضو بدن

۲. تحرك و فعاليت فزيكي انسان ها به منظور تهيه، توليد و فراهم آوردن ضروريات

و نيازمندي هاي زندگي، به خاطر زنده بودن و زنده ماندن (ادامه زندگي). نسل هاي متمادي

انسان ها در نتيجه تحرك و فعاليت هاي خود فزيكي متداوم خود، اگر از يكسو قادر به ادامه

زندگي بر روي كره زمين شده باشند، از سوي ديگر به بسياري از مهارت ها، استعداد ها و

دستاوردهاي عظيم فرهنگ، مادي و معنوي در عرصه زندگي خود دست يافته و يا آنها را به

وجود آورده اند. شعور متكامل و عالي انسان ها و زندگي اجتماعي پيشرفته آنها، فرايند

تحرك، فعاليت و كار آگاهانه و خلاقانه آنهاست.

از اين كه اين مجموعه در بر گيرنده بازی ها و سرگرمی های عامیانه است، در

حقيقت ارتباط به بخش نخست تحرك و فعاليت هاي فزيكي انسان ها مي گيرد، لذا روي

سخن ما در اينجا متوجه بخش يكم مي باشد.

تجارب زندگي نشان مي دهد، كه هر عضو جسم زنده اگر به كار گرفته نشده و

تحرك و فعاليت فزيكي انجام ندهد، عاطل و بيكاره باقيمانده و مؤثر واقع نمي شود. در بدن

انسان نيز هر عضو، با وجود تغذيه خوب و نموي عادي بيولوژيكي خود، زماني قدرت كارايي،

مهارت کار کرد بهتر و مؤثر را خواهد داشت که، به کار افتاده و فعالیت فیزیکی لازم را انجام دهد. در غیر آن عضو بدن با وجود تغذیه مناسب و نموی عادی بیولوژیکی خود، نمی‌تواند در هنگام کار و فعالیت از خود کارایی و توانایی کار کرد بهتر و مؤثر را نشان دهد. در اینجا، به حیث بهترین نمونه در این مسأله، مهارت و توانایی کار کرد دست «راست» و دست «چپ» و پای «راست» و پای «چپ» را یاد آور می‌شویم.

میدانیم که، بنابر عرف و رسم معمول در جامعه ما (و نیز در بسیاری جوامع دیگر) در انجام هر کار و هر فعالیتی حق اولیت و یا سهم بیشتر به دست «راست» پای «راست» و در مجموع اعضای سمت «راست» بدن داده میشود. از این رو دست و پای «راست» در اجرای کارهای روزانه و فعالیت های جاری زندگی، نسبت به دست و پای «چپ» بیشتر به کار گرفته شده و در نتیجه، کار و فعالیت فیزیکی بیشتری را انجام میدهند و زیادتر به تحرک می‌افتند. در حالیکه دست و پای «چپ» کمتر مجال و اجازه تحرک و فعالیت را می‌یابند. از این سبب، اکثریت قریب به اتفاق کودکان، جوانان و بزرگسالان جامعه ما، دارای دست و پای «راست» و ورزیده بوده و به اصطلاح «راست دست و راست پای» اند. آنها بیشترین کار و فعالیت های زندگی خود را با دست و پای و در مجموع اعضای سمت راست بدن (شانه و بغل راست و غیره) انجام میدهند. بسیار دیده شده است که کودکان را از همان سنین خوردی، در غذا خوردن، کار کردن، احوال پرسی، لباس پوشیدن و غیره با دست «راست» شان عادت داده و آنها را به این کار مجبور می‌سازند. حتی بسیاری از خانواده ها کودکان خود را که در فعالیت های روزانه به ویژه غذا خوردن، احوال پرسی و غیره، احیاناً اگر از دست «چپ» خود کار بگیرند، مورد ملامت و حتی تنبیه قرار می‌دهند.

بر پایه مطالعه و پژوهش متخصصین مربوط، چپ دستی برای کودکان یک امر غیر عادی نبوده و نباید کودکانی را که از دست چپ خود بیشتر استفاده می‌نمایند، مجبور ساخت تا مانند دیگران با دست راست خود زیادتر کار نمایند. برخی از پدران و مادرانی که کودکان آنها چپ دست به بار می‌آیند، اشتباهاً از عجله کار میگیرند و می‌کوشند که ایشان را بدان وادار

سازند، تا مانند سایرین از دست راست خود بیشتر استفاده به عمل آرند. در نتیجه این گونه فشار های والدین، چنین کودکان اکثراً عصبانی به بار می‌آیند و به سادگی برانگیخته شده، به گریه آغاز می‌نمایند. سر انجام آنها پسیف و کند نویس به بار می‌آیند. آن گونه که مطالعه و پژوهش های متخصصین مربوط به کودکان نشان میدهد، بیشتر از پنجاه در صد کودکانی که به بکار انداختن دست راست خویش تا دست چپ شان مجبور ساخته میشوند، سرانجام بسان اشخاص عصبی مزاج و مبتلا به اختلافات روانی عرض وجود می‌نمایند.^(۱)

خلاصه، در جامعه ما در میان مردمان مناطق مختلف، غذا خوردن و اجرای برخی از کار ها به وسیله دست «چپ» از جمله بدعت ها بشمار می‌آید.

این مسأله در فولکلور مردم ما نیز به گونه شگون های نیک و بد جایی برای خود دارد. چنانکه، مردم از آغاز و یا فرجام کار اعضای سمت «راست» بدن شگون نیک و آتیه خیر، برعکس از فعالیت و آغاز کار به وسیله اعضای سمت «چپ» بدن، شگون بد و آتیه ناخوشایند و حتی شوم را انتظار می‌برند، به گونه مثال: از پرش چشم راست، خارش کف دست راست، صدا کردن گوش راست، برخاستن از پهلوی راست و غیره، انتظار خوبی و خوشی برده میشود. در حالی که از پرش چشم چپ، خارش کف دست چپ، صدا کردن گوش چپ و برخاستن از پهلوی چپ انتظار اتفاق ناگوار را می‌برند. چنانکه می‌دانیم، بدخویی ها، عصبانیت و بندش کار یک شخص را اکثراً حمل به برخاستن از پهلوی چپ نموده، در حالیکه چانس های موفقیت روزانه و خوشخویی ها را به برخاستن از پهلوی راست حواله می‌نمایند. به همین گونه، اگر گوش راست کسی صدا کند، گویند که کس یا کسانی او را به نیکویی یاد میکنند، در حالیکه اگر گوش چپ او صدا دهد، چنین باور نشان میدهند که گویا کسانی بدگویی و غیبت او را می‌نمایند. یا از خارش کف دیت راست آمدن پول و از خارش کف دست چپ خرچ شدن و رفتن پول را باور دارند. لقب «ذوالیمینین» را که در تاریخ برای «طاهر پوشنگی» آزادمرد میهن عزیز ما داده شده، به یاد بیاوریم. بنابر روایات «طاهر

پوشنگی» می‌توانسته است که با هر دو دست (راست و چپ) خود یکسان شمشیر بزند. از این رو، نسبت این که دست چپ او نیز به اندازه دست راستش در شمشیر زدن مهارت و توانایی داشته او را «ذوالیمینین» یعنی صاحب دو دست راست لقب داده اند. به این ترتیب، بر پایه همان باور ها و عادت رایج و معمول در جامعه، فعالیت و مهارت دست چپ هم به حساب دست راست گذاشته شده است.

روی این گونه ملحوظات است که بیشترین مردم جامعه ما و سایر جوامع بشری، دارای اعضای راست ورزیده تر بوده و اعضای سمت چپ آنها مهارت، قدرت و کارایی کمتری نسبت به اعضای راست دارند، اشخاص «چپ دست» و «پای چپ» به ندرت یافت میشوند.

باری انسان در مرحله کودکی و نوجوانی بیشتر از هر دوره عمرش، نیاز مبرم به تحرک، فعالیت فیزیکی و ذهنی دارد. این نیاز ناشی از ضرورت جسم و بدن بخاطر رشد و نمو بهتر و مناسب است. طوری که می‌دانیم، جسم و ذهن انسان در این مرحله در حالت رشد و نمو سریع قرار داشته، ساختمان و کارایی آینده جسم و ذهن انسان پایه گذاری میشود. البته بزرگسالان نیز به نسبت کمتر از کودکان و نوجوانان چنین نیازی دارند، ولی این ضرورت و نیاز آنها در جریان کار و فعالیت روزانه در امر تولید و تأمین معیشت زندگی اكمال و برطرف می‌گردد. در حالیکه کودکان و نوجوانان به کار های تولیدی و امور زندگی روزانه کمتر مشغولیت داشته و فراغت زیادتر دارند، لذا آنها این نیاز و ضرورت بدن و ذهن خود را از راه برگزاری و به راه انداختن گونه های مختلف بازی های انفرادی و گروهی برطرف می‌سازند. بیشترین بازی های عامیانه که به وسیله کودکان، نوجوانان و جوانان اجرا میگردد، دارای پیامد ها و نتایج زیرین می‌باشند:

الف. اجرای بازی های عامیانه سبب رشد و نمو و ورزیده گی بدن و در نتیجه سبب ازدیاد و پرورش مهارت ها و قدرت کارایی فیزیکی آنها میشوند.

ب. اجرای بسیاری از بازی های عامیانه، باعث انکشاف و رشد ذهنی و در نتیجه سبب ازدیاد و پرورش مهارت ها و استعدادهای ذهنی بازیکنان می گردند.

ج. برگزاری و اجرای بازی های عامیانه عموماً سبب سرگرمی و تفریحات سودمندی برای اجرا کننده گان است.

د. بسیاری از بازی های عامیانه سبب ایجاد سرود ها و ابیات گوناگون شده و از این رو باعث غنای ادبی فولکلور مردم نیز میشود.

به این ترتیب، بازی و تحرک فیزیکی از جمله نیازمندی های طبیعی کودکان و نوجوانان بوده و در یک سخن بازی و تحرک فیزیکی حق طبیعی کودکان و نوجوانان است.

هر کودک و هر نوجوان به بازی و فعالیت فیزیکی و ذهنی در طول روز و شب به منظور رشد، نمو و ورزیده گی تن و ذهن خود نیاز دارد. از اینجاست که به مصداق مثل معروف مردم «احتیاج مادر ایجاد است» کودکان، نوجوانان و حتی جوانان نسل های متمادی جوامع بشری بر پایه همان نیاز و ضرورت یاد شده، به ایجاد و اختراع گونه های مختلف بازی ها پرداختند.

بازی های متداول میان کودکان و نوجوانان، از نگاه ویژه گی های محلی، ملی، مذهبی، موسمی و غیره، چنان تنوع و اشکال زیاد و گسترده دارد که به جز معدودی از آنها، بیشترین شان دارای ویژه گی های جالب و مخصوص خود اند.

بازی های عامیانه از یکسو به وجود آورنده و اختراع کننده مشخص ندارند، از سوی دیگر طور دایم پایا و ماندگار نیستند. هم اکنون بسیاری از بازی های عامیانه، با گسترش زندگی شهری، گذشت زمان و به ویژه دگرگونی شرایط اجتماعی و اقتصادی یا بکلی متروک شده و از میان رفته اند، یا اینکه دستخوش تغییرات و دگرگونی های کمی و کیفی گردیده اند.

در این مجموعه بازی ها و سرگرمی های عامیانه، خوانندگان گرامی را با شماری از

از بازی ها و سرگرمی های عامیانه اوزبیکان ولایت جوزجان آشنا می سازیم. اما پیش از پرداختن به معرفی بازی ها و سرگرمی های ثبت شده، شایسته مینماید که تا مطالب چندی را پیرامون پیشینه تاریخی ولایت جوزجان و نیز اوزبیکان ساکن در آن به نگارش آوریم.

جوزجان یکی از ولایات سمت شمال کشور ما بوده، دارای تاریخ کهن و باستانی است. نام اصلی و قدیمی آن «گوزگانان» یا «گوزگان» بوده که عرب ها آنرا «جوزجانان» یا «جوزجان» گفته اند. جوزجان یا گوزگان یکی از ولایت های مهم خراسان قدیم به شمار میرفته است.

درباره تلفظ و وجه تسمیه جوزجان، عقاید و آراء مختلف است. عده بی آنرا به ضم جیم نخست و فتح زاء معجمه، بعضی دیگر به ضم جیم و سکون زاء، برخی دیگر هم آنرا به فتح جیم و مسکون زاء ضبط کرده اند.^(۲)

پروفیسور مینورسکی خاورشناس روسی در تعلیقاتی که به کتاب جغرافیای «حدود العالم» نوشته، وجه تسمیه جوزجان را «جوز» (گوز) یعنی چارمغز می داند.^(۳)

دکتر ذبیح الله صفا دانشمند ایرانی، بی آنکه به مآخذ خود اشاره بی کرده باشد آنرا مأخوذ از نام (گوزگ) زن و خواهر هوشنگ پیشدادی دانسته است.^(۴)

ابوالقاسم فردوسی شاعر بزرگ حماسه سرای دری نیز در «شاهنامه» خود از «گوزگانان» نام برده است. از بیتهای که در شاهنامه فردوسی است، چنین استنباط میگردد که شاه افراسیاب (نام تورکی او الپ ابر تونقا است) به این ولایت نام «گوزگانان» داده است. بیت مذکور اینست:

دگر گوزگانان فرخنده جای نهادست نامش جهان کدخدای

(شاهنامه، چاپ آفست کمیته دولتی طبع و نشر، ص ۲۳۸)

فرخی سیستانی شاعر قصیده سرای معروف عهد غزنویان که با جلال الدوله امیر ابو

احمد محمد غزنوی - امیر جوزجان، به جوزجان رفته در ضمن قصیده بی شیوا در مدح آن

امیر، بهار بلخ و دیار جوزجانان را وصف نموده است. اینک ما از آن قصیده فرخی ابیات چندی را در اینجا میآوریم:

بلخ بس نیکوست لیکن بلخیان را باد بلخ
مرمر ابا شهر های گوزگانانست کار
نوبهار بلخ را در چشم من حشمت نماند
تا بهار گوزگانان پیش من بگشود بار
باغ و راغ کوه و دشت گوزگانان سر بسر
حله دو روی را ماند ز بس نقش و نگار
هرچه زیور بود نوروز نو آیین آن همه
بود بر گل های باغ و راغ نوروزی بکار
از دوران (رشنه) تا کوهپایه های کژروان
سبزه از سبزه نبرد، لاله زار از لاله زار
بیشه های کژروان از لاله زار و شنبلیله
گاه چون بی جاده گردد گاه چون زر عیار
از فراوان گل که بر شاخ درختان بشکفد
راست پنداری درختان گوهر آوردند بار
بامدادان بوی فردوس ببین آید همی
از در باغ و در راغ و ز کوه و جویبار
گل همه گل گردد و سنگ سیه یاقوت سرخ
زین بهار سبز پوش تازه روی آبدار
خوبتر زین گوزگانان را بهار دیگرست
وین بهار اکنون پدید آید که آید شهریار^(۵)

یکی از نام های قدیم سرزمین جوزجانان «نیسایه» بوده است. بنابر نبشته مورخ فرهیخته کشور ما شادروان احمد علی کهزاد، از جمله شانزده سرزمین که در فرگرد اول فقره هفتم «وندیداد» بالترتیب ذکر شده اند، پنجمین کشور «نیسایه» می باشد که در بین بلخ و مرو واقع گردیده است. (عبارت متن وندیداد این است: «نیسائیم یم انتره مئورومچه با خذیمچه»)

این ها سرزمین هایی هستند که «آهورامزدا» آنها را پاک و نیک آفریده و اهریمن در آنجا ها بی اعتقادی پدید آورده است.^(۶)

در مورد جوزجانان و حدود و ثغور پیشینه آن جغرافیا نگاران مختلف مطالب زیاد و اطلاعات گوناگون و کافی نوشته اند. از معلومات کتب جغرافیا چنین معلوم میشود، که حدود جوزجان از همان روزگاران پیشین دستخوش تغییرات (افزایش ها و کاهش ها) بوده است. بنابر نوشته «هیوان تسانگ» سیاح معروف چینی (حدود ۶۳۰ میلادی) جوزجان کشوری بوده که از مشرق به مغرب ۵۰۰ لی (۲۸۸ کیلومتر) و از شمال به جنوب ۱۰۰ لی (۵۷.۶ کیلومتر) وسعت داشت. سیاح مذکور، جوزجان را به زبان چینی به گونه «هوشی کین» ضبط میکند و می نویسد: کشور جوزجان دارای کوه ها و رود هاست و آب آن گوارا و شیرین است.^(۷)

مؤلف نامعلوم کتاب جغرافیای حدود العالم که کتاب خود را در سال (۳۷۲ هجری) تألیف و به ابو الحارث محمد پادشاه فریغونی جوزجانان اهدا نموده، می نویسد: «گوزگانان» ناحیتیست آبادان و با نعمت بسیار و با داد و عدل و ایمن و این ناحیتیست که مشرق او حدود بلخ است و تخارستان تا به حدود بامیان، جنوب وی آخر حدود غور است. و حد بست و مغرب وی حدود غرجستان است و قصبه نشین است، تا به حدود مرو و شمال وی حدود جیحونست.^(۸)

«هارتمن» در دایرة المعارف اسلام (طبع لیدن) در مورد جوزجان چنین می نویسد:

جوزجان نام قدیم ناحیهٔ ترکستان افغانی است که در بین مرغاب و دریای آمو واقع می‌باشد. سرحدات آن در کتاب جغرافیا درست توضیح نشده، به ویژه از سمت غرب معلوم نیست که تا کجا می‌رسید؟ اما بطور یقین، این سرزمین میمنهٔ حالیه، اندخوی، شبرغان و سرپل را احتوا می‌کند.^(۹)

«بارتولد» خاور شناس روسی که در جغرافیای تاریخی صاحب نظر است، در اینباره می‌نویسد: معلوم نیست، جغرافیه نویسان کلاسیک همچو ولایتی را نمی‌شناسند و «باکتریان» را بلاواسطه با «مرگیانا» همسرحد قرار می‌دهند.^(۱۰)

این خاورشناس در مقدمهٔ خود به کتاب «حدود العالم» چنین نوشته است: جوزجان در بخش شمال غربی افغانستان امروز واقع شده، مؤلف حدود العالم جاهای زیادی را به ایالت جوزجان گذاشته، در آن ایام اینجا اهمیت کمتری داشته و نمی‌توانسته شامل این همه اراضی باشد.^(۱۱)

خلاصه، آن گونه که از آثار جغرافیه نویسان پیش از اسلام و پس از آن برمی‌آید، در سده های پیش از اسلام و در شش سدهٔ نخست اسلام سرزمین وسیع بین بلخ و مرغاب به نام جوزجان یاد میشد و شبورقان، انبار، سان و چهارک، اندخود، فاریاب (دولت آباد میمنه)، یهودیه (میمنهٔ امروزی)، طالقان (نواحی) چیچکتو، گرزوان، کلار و کندرم از شهرها و ناحیت های آن به شمار میرفت. نام این ولایت، پس از سدهٔ هشتم هجری به تدریج از زبانها افتاد و متروک گردید.^(۱۲)

باید گفت که پس از سدهٔ دهم هجری مفهوم جغرافیای جوزجانان تنگ تر و کوچکتر شده، این نام برای شهر سرپل اطلاق گردیده است. دانشمندان گرامی آقای دکتر محمد یعقوب واحدی در مقالهٔ «جغرافیای تاریخی جوزجان» درین زمینه از پنجاه قطعه وقف نامهٔ متولیان مزار حضرت امام یحیی بن زید (رض) که از جانب امرای اشترخانی و ماورالنهر به آنها اصدار یافته، یاد آور شده اند که در آنها شهر سرپل به نام «جوزجانان» یاد گردیده

است. در وقفنامه های مذکور شهر سرپل به گونه جوزجانان، جوزجانان سرپل و سرپل جوزجانان ضبط شده است.^(۱۳) ما از آن عده وقفنامه ها، متن دو قطعه را در ذیل می‌آوریم که در آنها شهر سرپل به نام جوزجانان و جوزجانان سرپل قید گردیده است.

«حضرت خان حکیم‌دین - عمده الامرا محمد عادل اتالیق سوزوم چون از قدیم الایام تا این هنگام جمیع اوقاف مزار فیض آثار، از تمامی عملات و عوارضات مرفوع القلم آمده حالا نیز به همان دستور مقرر دانسته، ارباب و کدخدایان ولایت جوزجانان از هیچ وجه من الوجوه چیزی طلب و خواست نمایند و آنچه دکاکین که به وقف تعلق دارد کلانتران بازار و غیره درم و دیناری حواله نمی نمایند. برین موجب عمل نموده، از مضمون احکام خوانین ماضی در نگذردند. سنه ۱۱۱۴» (مهر محمد عادل اتالیق)

«تخنواداران موازی شش جفت گاو آب و زمین مزار فیض آثار از بیلکوتای جوزجانان سرپل... را وقف مزار مذکور دانسته، مداخلت نکنند (و) باعث آزار و تصدیع کارنده گان نگردند که حضرت دیده و دانسته مرحمت نموده اند. ۱۰۹۸^(۱۴) این ابیات مشوی نجم الدین ذاکر (۱۳۶۸ هجری) شاعر سان چهاریک هم در تأیید همین مطلب است:

سرپل لقب جوزجانان بنام
مُلک پاسبان آستان امام
سعادت به هرجا که گردد نهران
تو از جوزجانان بجویش نشان



چو بشنید کز کشور میمنه
به اسباب و انجام و بار و بنه
پی کینه «مضراب» لشکر پناه
کشیدست با جوزجانان سپاه^(۱۵)

درباره پایتخت شاهان بومی سرزمین جوزجانان، یعنی «گوزگانان خدای» اطلاعات دقیق در دست نیست. قرار تصریح یعقوبی، در سده سوم هجری مقرر حکمرانی امرای عرب در این ولایت شهر «انبار» بود و حکمران محلی که ملک نامیده میشد در کندرم و قرزمان (گروزان) اقامت داشت.^(۱۶) و همین شخص در جای دیگری پایتخت قدیم جوزجان را شبورقان ذکر نموده و می نویسد که همدین، یهودان و فاریاب در حدود سیاسی جوزجان شامل نبوده و پایتخت امیر فاریاب در این وقت شهر یهودان (یهودیه) بود.^(۱۷)

مقدسی در سده چهارم هجری یهودیه را پایتخت جوزجان می شمارد.^(۱۸) مؤلف حدود العالم (۳۷۲ هجری) جهودان (یهودیه) را دارالاقامه پادشاه گوزگانان و انبار را پایتخت ایالت میدانند. (۱۹) مؤلف اشکال العالم مینویسد: شهر بزرگتر جوزجان انبار است و مقام امیر آنجا باشد.^(۲۰)

نتیجه این که انبار، یهودیه و شبورقان از شهرهای عمده جوزجان و پایتخت ولایت بودند، و گروزان با اینکه نسبت به سه شهر سابق الذکر خوردتر بود، به سبب کوهستانی بودنش به حیث پایتخت تابستانی امرای این سرزمین بشمار می رفت.^(۲۱)

در حال حاضر، جوزجان یکی از ولایات بیست و نه گانه (فعالاً تعداد ولایات افغانستان ۳۴ ولایت است - مهمتم) کشور عزیز ما شمرده میشود. بر حسب تقسیمات ملکی سال ۱۳۴۳ حکومت اعلیٰ شبرغان در فهرست ولایات افغانستان شامل ساخته شده، بر آن نام قدیم و تاریخی این منطقه یعنی «جوزجان» گذاشته شد. در تشکیل اداری ولایت جوزجان، اولوسوالی های سرپل، آقچه، سنگچارک، قرقین، درآب، کوهستان و منگجک، و نیز علاقه داری های خانقاه، مردیان، فیض آباد، خمآب و بلخاب شامل است. ولایت جوزجان از لحاظ اقتصادی یکی از جاهای نخستین را در کشور احراز می نماید. ذخایر غنی نفت و گاز (جرقدوق)، خواجه گوگردک، یتیم تاغ، انگوت، قشقری و آق دریا، پوست قره قل، قالین های نفیس و زیبا، گلیم های پنجه چنار و ناز گل انواع الهچه، در پهلوی پیداور گوناگون و فراوان زراعتی آن از اهمیت اقتصادی زیادی

برخوردار است. چنانچه از فروش گاز، قالین و قالینچه ها، پوست های قره قل و گلیم های آن در خارج، سالانه مقدار زیاد اسعار بدست می آید.

باشنده گان ولایت جوزجان از ملیت ها، اقوام و قبایل مختلفی چون اوزبیک ها، ترکمن ها، تاجیک ها، پشتون ها، هزاره ها، قزاق ها، عرب ها و غیره متشکل گردیده اند. آنها عموماً به امور زراعت، مالداری، صنایع دستی و تجارت (خرید و فروش در دکاکین شهر ها) مشغول اند.

در اینجا به ارتباط موضوع این اثر یاد کرد مطلب مختصر و فشرده بی را پیرامون زنده گی و خصوصیات مردم اوزبیک (از جمله اوزبیکان جوزجان) لازم می دانیم.

اوزبیکان و سایر مردمان تورکی زبان (ترکمن ها، قرغیزها، قزاق ها، ...) عموماً در بخش های شمالی افغانستان بود و باش دارند. بر پایه نوشته (پ. الکسینوف) دانشمند روسی، ساحه بود و باش آنها ۷۵ هزار کیلومتر مربع زمین را در بر می گیرد. که از جمله ۸۰ در صد اراضی آن کوهستانی و تنها ۲۰ در صد آن مستعد به کشاورزی است. (۲۲)

در نیمه نخست سده نهم از شمار ۹۷ قبیله (اوروغ) مردم اوزبیک که در بخارا و پیرامون آن بسر می بردند، ۲۸ قبیله در بخش های شمال افغانستان زنده گی میکردند. (۲۳)

تا همین نزدیکی ها، اوزبیکان افغانستان به قبایلی چون: نیمن قطغن، قوشچی، قوره مه، مینگ، ساری، برلاس، قزلوق، قولترات، منغیت، قون غیرات، توسه، اوتارنگ، قینگلی، اچه مه لی، قیات، تیمور، بیرکه، توباشی، قیپچاق، ارغین، قوتر، توگل، یوز، جلایر و اوترچی تقسیم میشده اند. البته برخی از نام های قبایل یاد شده بالا، نه تنها در میان مردمان تورکی زبان (ترکمن، قرغیز، قزاق و قره قلیاق) افغانستان، بلکه در بین مردمان تورکی زبان جمهوری های آسیای میانه و قزاقستان نیز موجود است. (۲۴)

در مورد تاریخ و زندگی پیشینه مردمان اوزبیک و سایر تورکی زبانان افغانستان پژوهش ها و مطالعات نسبتاً گسترده و زیادی از طرف خاورشناسان اتحاد جماهیر شوروی و

برخی کشورهای دیگر صورت گرفته است. از جمله میتوان از باری احمدوف، ا. شاه منصوروا و جنرال بایف که به طور مشخص کارهایی را در قسمت تاریخ و زندگی گذشته اوزبیکان سمت شمال افغانستان انجام داده اند، یاد کرد. (۲۵)

همچنین کارهای نریمان عبدالله یف از اوزبیکستان شوروی، سعداله اسداله یف از تاجیکستان شوروی و گونار یارینگ دانشمند تورک شناس و فولکلوریست سویدنی در مورد شناسایی، مطالعه و پژوهش فولکلور اوزبیکان افغانستان، در جای خود سزاوار یادکرد است. (۲۶)

آنگونه که پیشتر هم یاد آور شدیم، اوزبیکان از باشندگان دیرین ولایت جوزجان بشمار می آیند. پژوهش های انجام شده در این زمینه نشان میدهد که، اوزبیکان ولایت جوزجان که در مناطقی چون آقچه، شبرغان، سرپل، سنگچارک، درزاب و پیرامون آنها بسر می برند، از باشندگان اصلی و بومی این مناطق به شمار می روند. (۲۷) باید گفت که در میان آنها شمار اندکی از اوزبیکان مهاجر از مناطق مختلف اوزبیکستان شوروی چون: تاشکند، سمرقند، خوقند، اندیجان، مرغیلان، فرغانه و سایر شهرها و مناطق آن نیز وجود دارند. آنها در گذشته ها نظر به عوامل گوناگون هجرت نموده اند.

گنجینه های پُر بار فولکلور اوزبیکان افغانستان به صورت عموم و از اوزبیکان ولایت جوزجان به طور اخص، آنگونه که می بایست تا کنون جمع آوری، مطالعه و تحقیق نشده است. کارهای پراکنده بی هم که صورت گرفته است، خیلی اندک و ناچیز می باشند. از نبشته های کوتاه و انگشت شماری که در زمینه فولکلور اوزبیکان جوزجان در داخل کشور که بگذریم، نخستین بار خاورشناس جوان اوزبیکستان شوروی نریمان عبدالله یف، ضمن مقاله خود در مجله «اوزبیک تیلی و ادبیاتی» در سال (۱۹۷۶ میلادی) مطالبی را مربوط به شیوه های گویش و نمونه های ادبیات شفاهی (شعرها، مقوله ها، ضرب المثل ها، چیستان های اوزبیکان سرپل و شبرغان) به نشر سپرد.

نریمان عبدالله یف، مدتی را در ولایت جوزجان (شهر های سرپل و شبرغان) به حیث ترجمان یکجا با متخصصین و انجنیران نفت و گاز شوروی سپری نموده، ضمن کار و گردش در شهر های سرپل، شبرغان و پیرامون آنها، مواد مختلف فولکلوری (شعرها، مقوله ها، ضرب المثل ها و چیستان ها) را از زبان مردم ثبت نمود. او برپایه مواد فراهم آورده خود، معلومات مهم و جالبی را در مورد زبان و شیوه های گویش اوزبیکان مناطق یاد شده، در مقاله خود ارایه داد. وی در نبشته خود (۲۵) نمونه از شعر، مقوله و ضرب المثل و نیز به تعداد نژده چیستان (جماع) اوزبیکی را به شیوه گویش اوزبیکان سرپل و شبرغان طور نمونه آورده، برپایه آنها نظریات ارزشمند و دلچسپی را درباره زبان و لهجه های موجود در میان اوزبیکان ساکن در افغانستان، بیان نموده است. (۲۸)

و اما سخنی چند در مورد این مجموعه:

نگارنده، بازی ها و سرگرمی های این مجموعه را در طول سال های (۶۳-۱۳۶۰) ثبت و به نگارش آورده است. اگرچه خود نگارنده بسیاری از بازی های به نگارش آمده را در زمانش اجراء نموده و یا اینکه ناظر اجراء و برگزاری آنها بوده است، ولی به منظور ثبت دقیق و در نظر داشت تفاوت های کمی و کیفی بازی ها در قریه ها و شهر های مختلف جوزجان، با شماره زیادی از باشندگان آنجا صحبت و مصاحبه نموده است. نگارنده با در نظر داشت ویژه گی های بازی های مناطق مختلف جوزجان، در بازی های مشترک و نیز بازی هایی که تفاوت شان اندک بوده و چشمگیر نبود، بازی های ثبت شده از ولسوالی سرپل را اساس قرار داده است.

یقیناً، بیشترین بازی ها و سرگرمی های فراهم آمده در این مجموعه ویژه اوزبیکان جوزجان است، ولی برخی از آنها نه تنها میان اوزبیکان سایر نقاط کشور ما، بلکه در بین ملیت های دیگر جوزجان و ولایات دیگر نیز، عیناً یا با برخی تفاوت ها وجود خواهد داشت. این نکته سزاوار یاد کرد است، که زبان اوزبیکی و زبان دری در ولایت جوزجان، به ویژه در

شیوه های گویش مردم به هم تداخل و تأثیر متقابل نموده اند. از اینرو برخی از بازی های اوزبیکان با کاربرد کلمات و عبارات دری و یا به گونه شیر و شکر (دری و اوزبیکی) برگزار میشود. البته عکس آن نیز وجود دارد. گاهی کودکان خردسال اوزبیک، هنگام اجرای بازی ها و سرگرمی های خود دیالوگ ها را به زبان دری یا مخلوط دری و اوزبیکی میگویند.

معلوم است، که بازی ها و سرگرمی های فراهم آمده در این مجموعه، فقط شمار اندکی از صدها گونه بازی ها و سرگرمی های عامیانه رایج و موجود در میان اوزبیکان جوزجان است، که نگارنده بنابر توانایی و مساعدت زمان و شرایط کار موفق به ثبت و نگارش آنها گردیده است.

ثبت و پژوهش بقیه بازی ها و سرگرمی های عامیانه اوزبیکان جوزجان، و نیز سایر نمود های گنجینه غنی فولکلور اوزبیکان جوزجان از جمله کار های ضروری و بایسته پژوهشگران و علاقمندان میراث های ارجناک فولکلوری اوزبیکان است.

باید گفت که، در میان باشندگان ولایت جوزجان (از جمله اوزبیکان جوزجان) شماری بازی ها و سرگرمی ها از گونه شتر جنگی، کبک جنگی، بونه جنگی، سگ جنگی، خروس جنگی، قوچ جنگی، نشان زنی (قباق اورماق)، نیزه زنی، بز کشی، نمایش های جالب تیاتر با ماسک حیوانات مختلف (اینگونه نمایش ها ویژه چرمگران ولسوالی سرپل است)، آتش بازی، برفی کردن و غیره نیز رایج و موجود است. البته به استثنای نمایش های تیاتر محلی با ماسک ها و برخی نمایش های آتش بازی، سایر بازی ها و سرگرمی های یاد شده در بالا، تقریباً از لحاظ محتوی و شکل خود در ولایات دیگر هم عمومیت دارند.

نکته مهم و قابل یادآوری در اینجا آنست که، بسیاری از بازی ها و سرگرمی های عامیانه ویژه کودکان جامعه ما (از جمله بازی ها و سرگرمی های کودکانه این مجموعه) با روحیه و ذوق کودکان جامعه ما چنان سازگاری دارند که آنها با شوق و علاقه زیاد آنها را برگزار می نمایند. از اینرو، میتوان از آنها در برنامه های تربیت بدنی کودکان و مکاتب

ابتدایی به خوبی و شایسته گی استفاده کرد. به نظر نگارنده، استفاده از برخی بازی ها و سرگرمی های عامیانه رایج جامعه ما در برنامه های تربیت بدنی کودکان ها و مکاتب ابتدایی و مجتمع های پیشاهنگ های کشور نه تنها از لحاظ دلچسپی و تطابق و سازگاری آنها با ذوق و روحیه کودکان و نوجوانان جامعه ما، بلکه از نقطه نظر ویژه گی های ملی خود نیز از اهمیت زیادی برخوردار است.

نمایش اینگونه بازی ها و نمایش های عامیانه به وسیله کودکان و نوجوانان ما، در مجامع، محافل، جشن ها و روز های بخصوص، از نگاه به صحنه آوردن داشته های فرهنگی جامعه ما که صبغه ملی و محلی دارند، هم برای خود کودکان و نوجوانان ما و هم برای تماشاچیان و بینندگان، به ویژه تماشاچیان خارجی، دلچسپ خواهد بود. چقدر خوب خواهد شد که این گنجینه ارجناک فرهنگی مردم ما جای شایسته و بایسته بی را در کودکان ها و مکاتب ابتدایی، عوض برخی نمایش های خشک، مکانیکی و فاقد جذبه آنها که کودکان ما با دریغ و بی میلی به اجرای آنها وادار می شوند، بگیرند.

یادداشت: این اثر پیش از ایجاد ولایت سرپل به نگارش آمده است.

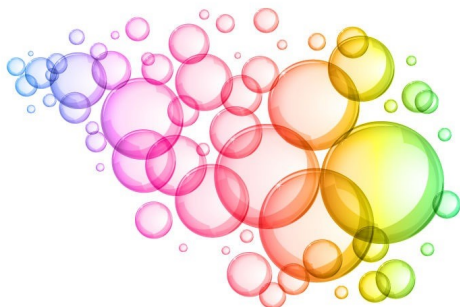
پانویس ها:

۱. روزنامه هیواد، ۱۶ حمل سال ۱۳۶۲.
۲. جغرافیای تاریخی جوزجان، محمد یعقوب واحدی، مجله آریانا، دوره ۲۱ شماره ۱۱ ص. ۲۶.
۳. حدود العالم، ترجمه میر حسین شاه، کابل ۱۳۴۲، تعلیقات مینورسکی، ص. ۱۷۱
۴. حماسه سرایی در ایران، دکتر ذبیح الله صفا، چاپ پیروز، ص. ۴۱۰ (به نقل از جغرافیای تاریخی جوزجان)
۵. دیوان فرخی سیستانی، به کوشش دبیر سیاقی، تهران اسفند ۱۳۳۵ ص. ۱۰۷ و ۱۰۸
۶. تاریخ افغانستان، کهزاد، جلد اول، ص. ۲۷۸ و نیز فرهنگ ایران باستان بخش ۱، ص. ۲۸۵ (به نقل از جغرافیای تاریخی جوزجان)
۷. جغرافیای تاریخی جوزجان، ص. ۲۹
۸. حدود العالم، متن عکس، چاپ کابل ص. ۴۰
۹. جغرافیای تاریخی جوزجان، ص. ۳۱
۱۰. جغرافیای تاریخی ایران، ترجمه حمزه سر دادور، ص. ۸۱ (به نقل از جغرافیای تاریخی جوزجان)
۱۱. حدود العالم، مقدمه بارتولد، ص. ۴
۱۲. دایره المعارف اسلام، طبع لیدن، جلد اول، ص. ۱۵۶۵ (به نقل از همان مقاله)
۱۳. جغرافیای تاریخی جوزجان، پاورقی ص. ۳۱
۱۴. همان اثر.
۱۵. نسخه خطی مثنوی نجم الدین ذاکر، مربوط کتابخانه دکتر محمد یعقوب واحدی، صفحات ۲۰ و ۲۳
۱۶. البلدان، چاپ نجف، ص. ۵۰ (به نقل از جغرافیای تاریخی جوزجان)
۱۷. البلدان، ص. ۴۹

۱۸. احسن التقاسیم، طبع لیدن، ص. ۲۶ و ۲۹۸ (به نقل از واحدی)
۱۹. حدود العالم، متن عکس، ص. ۴۱
۲۰. اشکال العالم ز، منسوب به جیهانی، ترجمه علی بن عبدالسلام، نسخه خطی آرشیف ملی، ص. ۶۸ (به حواله واحدی)
۲۱. جغرافیای تاریخی جوزجان، ص. ۳۲
۲۲. پ. الکسینوف، مسایل زراعت در ترکستان افغانستان (به زبان روسی) انستیتوت بین المللی زراعت، مسکو سال ۱۹۳۳، ص. ۱۵ (به نقل از مقاله «معلوماتی درباره اوزبیکان افغانستان»، داکتر عارف عثمان، مجله عرفان، شماره سنبله- میران ۱۳۵۷، ص. ۵۷)
۲۳. ن. خانیکوف، تفصیلات خان نشینی بخارا، (به زبان روسی) پترزبورگ، سال ۱۸۹۳ میلادی، ص. ۴۳-۵۸ (به نقل از کتاب «د خلکو تفکر» داکتر عارف عثمان، مقدمه، ص. (د)
۲۴. ک. شاه نیاز اوف، درباره تاریخ پیدایی مردم اوزبیک (به زبان روسی) اوزبیکستان شوروی، نشریات فن، تاشکند، سال ۱۹۷۴ میلادی، صفحات ۱۳۲-۱۲۲، ۱۴۲ و ۱۹۶ (به نقل از مجله عرفان، ماه سنبله - میزان سال ۱۳۵۷، ص. ۵۷)
۲۵. درین مود مراجعه شود به حافظ تنیش بخاری، عبدالله نامه، جلد اول، اوزبیکستان شوروی، نشریات فن، تاشکند ۱۹۶۶ میلادی، همان اثر، جلد دوم، سال ۱۳۶۹، بوری بای احمدوف، «کوچمنچی اوزبیکلر دولتی» مسکو، ۱۹۴۰ (به زبان روسی)
- آ. شاه منصوروا، «خلق های ترک، مغول کنونی افغانستان» نسخه خطی، گزارش سفر علمی مأمور وزارت مالیه برید جنرال بایف به کشور های ایران و افغانستان، سال ۱۸۸۸ میلادی، ص. ۴۷، آرشیف مرکزی دولتی اوزبیکستان شوروی، ف. ای. ا، ورق ۳۴
۲۶. مجله عرفان، ماه دلو ۱۳۵۷، ص. ۷۲ و ۷۸
۲۷. آرشیف مرکزی دولتی اوزبیکستان شوروی، ف. ای. دوسیه ۳، ۲۵ ورق ۳۹۵ (به نقل از مجله عرفان، شماره سنبله- میزان سال ۱۳۵۷، ص. ۵۸)

۲۸. نریمان عبدالله یف، شیوه های اوزبیک افغانستان، مجله «اوزبیک تیلی و ادبیاتی»، سال ۱۹۷۶ میلادی، شماره چهارم، ص. ۶۸-۷۲ (به نقل از عرفان، ماه دلو ۱۳۵۷، ص. ۷۸)

نگارنده: محمد حلیم یارقین، جوازی ۱۳۶۳ هجری شمسی



بازی ها و سرگرمی ها

پیش از اینکه به معرفی بازی ها و سرگرمی های عامیانه این مجموعه بپردازیم، روی دو موضوع که در جریان بازی ها و سرگرمی ها از اهمیت زیاد برخوردار اند، گپ میزنیم. این دو موضوع عبارت اند از: شیوه بخش شدن بازیکنان به دو دسته و شیوه های نوبت گیری در بازی ها.

۱. شیوه بخش شدن بازیکنان به دو دسته یا گروه

میدانیم که بسیاری از بازی های عامیانه به گونه گروهی توسط دو دسته (گروه) از بازیکنان اجراء میشوند. از اینکه بازیکنان بازی های عامیانه مانند بازی های رسمی و چوکات شده امروزی قبلاً در دسته یا گروه معین تنظیم و بخش نبوده، بلکه در هنگام برگزاری از هر خانه و کوچه، کودکان و نوجوانان غرض اجرای بازی جمع میشوند، از اینرو هر دفعه آنها مجبور اند تا غرض برگزاری بازی دسته (گروه) دوگانه جدید را از شرکت کنندگان بسازند. بخاطر ساختن دسته به گونه دموکراتیک، شیوه بی در میان اوزبیکان جوججان وجود دارد که ممکن است در سایر نقاط کشور ما هم رایج باشد.

این شیوه به گونه بی است که بازیکنان از میان خود دو نفر بزرگتر را که در عین زمان در بازی مورد نظر ماهر بوده و اداره چپ خوب هم باشند، را بحیث سر دسته تعیین می نمایند که آنها را «میر» گویند. «میر» ها در گوشه بی از محل بازی قرار گرفته و سایر بازیکنان دو- دو نفر (جوره- جوره)، در حالیکه دستان خود را به گردن های همدیگر می اندازند، در گوشه های دورتر از محل «میر» ها رفته و در آنجا روی خود نام های مستعار جدید را (با توافق هم) می گذارند.

نام های مستعار عموماً از اشیا، کلمات، جملات مخصوص برگزیده میشوند. پس از

آن هر جوره به نوبت، در حالیکه همچنان دست های خود را به گردنهایشان انداخته اند، پیش

میر ها رسیده و به ترتیب خاص و جالبی مراتب معرفی خود را انجام می دهند. از اینکه این شیوه و صحنه جالب است، لذا یکی را به گونه مثال ذکر میکنیم:

فرضاً از یک جوهر بازیکن، یکی نام مستعار «ول ولی» و دیگری «جیده نی گلی» را برای خود انتخاب نموده و نزد «میر» ها آمده، یکتن از آنها خطاب به «میر» ها چنین می گوید:

- ایکی میر اللی!

یک تن از «میر» ها (بنا بر توافق) به دیگری چنین اشاره میکنند:

- اللی بونی گردنیگه. (ترجمه: اللی به گردن این)

درینجا باز هم همان بازیکن خطاب به همان «میر» میگوید:

- کیم گه «ول ولی»، کیم گه «جیده نی گلی؟» (به کی «ول ولی»، به کی «گل سنجدل»؟) میری که انتخاب نخست به او تعلق گرفته، یکی را انتخاب میکند. فرضاً چنین میگوید:

- مین گه «جیده نی گلی» (به من «گل سنجدل»)

به این ترتیب بازیکنی که نامش «جیده نی گلی» است، به دست این «میر» تعلق گرفته و آن دیگر به «میر» دیگر تعلق میگیرد. به همین گونه همه بازیکنان به نوبت به دو دسته بخش میشوند.

۲. شیوه ها و شگرد های نوبت گیری در بازی ها

بدون شک در بازی ها گرفتن نوبت اول نقش و تأثیر مهمی را برای کسب امتیازات بیشتر داشته، هر دسته یا گروه می کوشد تا امتیاز آغاز بازی را خودش بدست آورد. از اینرو بخاطر گرفتن نوبت اول بازی اکثراً جنجال و کشیده گی پیدا میشود. برای حل درست و قابل قناعت جانبین، شگرد ها و روش های مختلف و جالبی میان اطفال و نوجوانان اوزبیکان جوزجان وجود دارد که عده یی از آنها عام بوده و شماری دیگر ممکن است تنها منحصر به

به همان منطقه باشد.

اینک در زیر شماری از شگرد های نوبت گیری که میان اطفال و نوجوانان اوزبیکان جوزجان در جریان برگزاری بازی های عامیانه معمول است، معرفی می گردند.

مشت و چپات:

این شیوه طوریت که «میر» های هر دو دسته به اتفاق یک تن از بازیکنان و یا اطفال خارج از بازی را در فاصله دورتر از محلی که قرار دارند (حدود بیست متر دورتر) می فرستند. این شخص در محل تعیین شده طوری ایستاده میشود که پشتش جانب بازیکنان و میر ها بوده و هر دو دستش را به هوا بلند مینماید طوریکه، یک دستش باز (چپات) و دست دیگرش بسته (مشت) باشد. «میر» ها در گوشه یی دور از بازیکنان رفته پس از مفاهمه یکی (مشت) و دیگری (چپات) را خوش نموده و از همانجا به شخص موظف صدا میزنند که باید یکی از دست های خود را پایین کند. طبعاً او بنا بر میل خودش یا دست بسته (مشت) و یا هم دست باز (چپات) خود را پایین می آورد. درین صورت اگر دست مشت شده را پایین آورد، نوبت از دسته یی میشود که «میر» شان دست «مشت» را انتخاب نموده بود، و برعکسی.

هول و قوروغ (تر و خشک):

این شیوه توسط یک توته سفال خورد و یا یک سنگ خورد پهن اجراء میشود. شیوه طوریت که یک روی سفال یا یک سنگ پهن، معمولاً توسط آب دهن، تر ساخته شده و طرف دیگرش به همان حالت اولیه (خشک) نگهداشته میشود. حال «میر» ها یکی باید روی «تر» و دیگری روی «خشک» آنرا انتخاب کنند پس از آن، سفال یا سنگ پهن را یک نفر به هوا پرتاب میکند. از دو طرف یا روی سفال یا سنگ مذکور هر روی آن که طرف بالا باشد، نوبت بازی به همان دسته و گروهی تعلق میگیرد که میر شان همان روی را انتخاب کرده بود.

نوک و دسته دنده (اوج یا کوتی):

این شیوه نوبت گیری بیشتر در «چیلیک» بازی و ندرتاً در بازی «توپ دنده» معمول است. شیوه طوریت که دو «میر» غرض تعیین نوبت «چیلیک» یا «توپ» را به فاصله نسبتاً دور (حدود ۱۵ متر) از محل قرارگاه خود می‌اندازند. بعد یک «میر» نوک دنده یا دستک و دیگری دسته آنرا خوش می‌نمایند. پس از آن یکی از «میر» ها و یا بازیکنان دنده (دستک) را بر روی زمین طوری قرار میدهند که قسمت دسته دنده در مبدأ قرار گیرد. بعداً فاصله بین نقطه مبدأ و «چیلیک» یا «توپ» را توسط دوران دادن دنده مستقیماً طی میکنند. زمانی که دنده (دستک) نزدیک «چیلیک» یا «توپ» رسید، دو حالت امکان دارد، یعنی یا قسمت نوک دنده به «چیلیک» میرسد، و یا طرف دسته دنده به «چیلیک» یا «توپ» میرسد. هر قسمت دنده که به «چیلیک» یا «توپ» برسد نوبت به دسته یا گروهی تعلق میگیرد که «میر» شان همان قسمت دنده را خوش کرده بود.

انتخاب دو چیز:

درین شیوه از دو چیز (طور مثال: زمین و آسمان، سیاه و سپید، توپ و دنده، خربوزه و تربوز و غیره) هر «میر» یکی را انتخاب نموده، بعداً یکی از کودکان خوردسال خارج از بازی را نزد خود خواسته از او میخوانند تا از دو چیز تعیین شده یکی را باید انتخاب کند. کودک هر یک را که انتخاب کرد، نوبت به همان دسته بی تعلق میگیرد که «میر» شان آنرا انتخاب نموده بود، مثلاً اگر آن دو چیز یکی «توپ» و دیگری «دنده» باشد و کودک «توپ» را انتخاب نماید، نوبت از آن دسته بیست که «میر» شان «توپ» را انتخاب نموده بود.

پت کردن شیئی در مشت ها:

این شگرد طوریت که یکی از «میر» ها یکدانه «انگشتر» یا «مهره» و یا سنگچل را در یکی از مشت هایش جای داده و با دو دست مشت شده جلو «میر» دومی قرار

قرار می‌گیرد و از او می‌خواهد تا شی پنهان شده را از مشت هایش بیابد. هرگاه «میر» مذکور موفق به یافتن شی پنهان شده در مشت «میر» اول شد، نوبت را به نفع دسته خود میبرد و برعکس اگر موفق به یافتنش نگردد، نوبت را به نفع دسته مقابل خود می‌بازد.

بعضاً این شیوه توسط دو دانه مهره یا سنگچل هم جنس ولی با رنگ‌های مختلف (مثلاً سیاه و سپید) اجراء میشود. شیوه مذکور طوریکه دو مهره یا هر دو سنگچل را یکی در یک مشت و دیگری را در مشت دیگر، پنهان نموده و جلو «میر» دیگر میگیرد. «میر» دوم باید یکی از مهره‌ها یا سنگچل (سیاه یا سپید) را انتخاب نموده و از مشت او پیدا کند. درین حالت نیز در صورت یافتن مهره یا سنگچل خوش کرده اش، نوبت را برده و در صورت ناکامی نوبت را می‌بازد. بعضاً این روش با سنگچل و کلوخ، چوبک و سنگچل و برگ و غیره نیز اجراء میشود.

شیر و خط:

این شیوه معمولاً توسط سکه‌های پول اجراء میشود. میدانیم که یک روی سکه‌ها «شیر» و روی دیگر شان که اندازه ارزش سکه نوشته است «خط» گفته میشود. «میر»‌ها بنابر تفاهم یکی روی «شیر» و دیگری روی «خط» سکه را انتخاب نموده، یک نفر آنرا به هوا طور چرخان می‌اندازد. وقتی که سکه روی زمین افتد، هر روی سکه که طرف بالا بود، نوبت به همان دسته بی‌تعلق می‌گیرد که «میر» شان همان روی سکه را انتخاب نموده بود.

باید متذکر شد که در روش‌های «شیر و خط» و «تر و خشک» انتخاب روی سکه یا سفال بعد از پرتاب آنها به هوا که هنوز به زمین نرسیده باشد، نیز صورت گرفته می‌تواند.

معاوضه بازیکن تاقه با نوبت:

در جریان بخش بازیکنان به دو گروه (دسته) بعضاً اتفاق می‌افتد که در آخر یک بازیکن بی‌جوره (تاقه) باقی می‌ماند. درین صورت «میر»‌ها نوبت اول را از روی معاوضه بازیکن تاقه تعیین میکنند. به این معنی که اگر یک دسته بازیکن تاقه را بگیرد، دسته دیگر

نوبت اول را میگیرد و برعکس.

چیک و پوک:

این شیوه نوبت گیری بوسیله «بجل» صورت میگیرد. قسمت پهن تر یا تحدب «بجل» را «پوککه» و قسمت فرورفته آنرا «چیککه» مینامند. در نوبت گیری زمانی که «بجل» بکار برده شود، یک «میر» روی «پوککه» و دیگری روی «چیککه» آنرا خوش نموده، آنرا به هوا پرتاب می نمایند. از این دو روی هر کدام که طرف بالا، هنگام افتیدن بر روی زمین، قرار گرفت نوبت به همان دسته تعلق میگیرد که «میر» شان آن را انتخاب نموده بود. بعضاً در نوبت گیری هر چهار روی «بجل» بکار میرود. طوری که یک «میر» دو سطح «چیککه» و اسپ «الچی» و «میر» دیگر دو روی «پوککه» و خر (تاها) آنرا خوش نموده، بجل را طرف بالا پرتاب می نمایند. پس از رسیدن به زمین از سطوح «بجل» هریک که طرف بالا بود، نوبت بدسته ای میرسد که «میر» شان آنرا خوش کرده بود.



بازی های مربوط آب

در ولایت جوزجان، شهر سرپل بنا بر داشتن دریا، نهر های خورد و بزرگ خود، دارای انواع گوناگون بازی های مربوط به شنا است. تا جایی که معلوم است اینگونه بازی ها که ذکر شان بعداً می آید، در سایر ولسوالی ها و مناطق ولایت جوزجان کمتر رایج بوده و حتی وجود ندارد. از اینرو در این مورد ما در باره دریا و نهرهای اولوسوالی سرپل مطالب چندی را نوشته، پس از آن به معرفی بازی های مربوط به آب میپردازیم.

سرپل یکی از شهر های مهم ولایت جوزجان بوده، از نقطه نظر ذخایر نفت مناطق «انگوت»، «آق دریا» و «قشقری»، گلیم های قشنگ و کلاه مخصوص «تومارچه گل، سرسبزی، پر آبی»، آداب و سنن پسندیده مهمان نوازی و فرهنگ غنی خود شهرت زیاد دارد. کمتر کسی خواهد بود که اگر در آن مناطق سفری نموده و از جمله از شهر زیبای سرپل نیز دیدار کرده باشد، خصوصیت های یاد شده، دریای خروشان، نهر ها و جوی های پر آب آنرا نپسندیده باشد.

دریای سرپل از انتهای کوهستانات آن سرچشمه گرفته و از دو دریای کوچک «آق دریا» (چونکه آب آن صاف و شفاف است) و «قره دریا» (چونکه آب آن گل آلود است) تشکیل میشود. آب دریای سرپل، افزون بر آبیاری زمین های آبی شهر سرپل، دهات و قشلاق های پیرامون آن و نیز بخش های زیاد زمین های کشاورزی مرکز ولایت (شهر شبرغان) سبب به گردش افتیدن ده ها آسیاب نیز میگردد. به جرات میتوان گفت که شهر سرپل از نگاه داشتن شمار زیاد آسیاب های آبی، در میان شهر های کشور عزیز ما جای برجسته بی را خواهد داشت. در بسیاری کوچه ها و پس کوچه های شهر سرپل، در مسیر نهر های پر آب جدا شده

از دریای سرپل ده ها آسیاب آبی به صورت منفرد و یا چندین تایی (قوش تیگیرمان) در فعالیت اند. اگرچه از گندم های خود شهر نیز در آنها آرد شده به سایر نقاط برده میشوند، ولی علافان سایر شهر های نزدیک نیز گندم را غرض آرد ساختن در اینجا می آورند. این کار پیش از عمومیت یافتن آسیاب های برقی خیلی زیاد بود.

بازی شنا کردن در آب دریای سرپل و نهر های بزرگ آن، یکی از سرگرمی های خوب و تفریحات مفید مردم است. آنها ضمن شنا در دریا نه تنها خود را شستشو می دهند، بلکه شمار زیاد بازی های دلچسپ و سرگرم کننده را نیز برگزار میکنند.

اینگونه بازی ها و سرگرمی ها، کودکان، نوجوانان و جوانان را در کسب و فراگیری مهارت های شنا، بر روی آب و در بین آب همچنان در امتداد یا برخلاف مسیر جریان آب و غیره یاری میدهد. در نتیجه اجرای چنین بازی ها و فراگیری مهارت ها و شگردهای گوناگون شناسست که، کودکان و نوجوانان آنجا از غرق شدن در آب حوض یا دریا، باکی ندارند و حتی گاهی هم خود به نجات مغروقین یاری می رسانند.

همچنین هر یک از آنها اشیا و سامانی را که در حوض، نهر یا دریا بیافتد از بین آب پیدا می نمایند.

باید گفت که، کودکان خورده سال شنا را در نهر های کوچک و جاهای کم عمق دریا فرا میگیرند. همچنین آنها در حوض ها شنا را به گونه یی می آموزند که به یکی از درختان نزدیک حوض ریسمانی را بسته و انجام دیگرش را به کمر خود می بندند، به اینگونه آنها بدون ترس شنا میکنند. همچنین یکی از شگرد های نوآموزان شنا این است که آنها اکثراً با تنبان خود شنا نموده، پس از تر شدن آن، پاچه های آنرا تا قسمت های بالایی زانو بالا می آورند. درین حالت دهن پاچه ها به ران ها محکم میشود. پس از آن کمر خود را با بند تنبان نیز خوب محکم بسته و تنبان خود را باد میدهند. در چنین حالت تنبان باد شده از زیر آب رفتن شنا کننده جلوگیری میکند.

شناگران بازی های مربوط به شنا و بین آب را در قسمت های عمیق دریا که به نام «گُم» یاد میشوند، اجراء می نمایند. «گُم» های دریای سرپل بنابر سرا زیر شدن سیل های خورد و بزرگ دریا، محل ثابت نداشته و دایمی نمی باشند. یکی در جایی پر شده و در جای دیگری از مسیر دریا «گُم» جدید به وجود آمده، یا اینکه همان «گُم» نخستین جای خود را به سمت بالا یا پایین مسیر دریا تغییر میدهد. مردم سرپل «گُم» های قدیمی و نامداری را به یاد دارند که برخی از آنها تا کنون نیز مورد استفاده اند. «قران گُم»، «ایاغ ترتر»، «ایشان ترتر»، «زرقرینر»، «خشت پل»، «چیلان گُم»، «آدرینگ مامه گُم»، «جر قدوق»، «گُم رحمت»، «آشگر خانه»، «زر تپه» و غیره از گُم های مشهور دریای سرپل بوده و اند. در ارتباط به شنا و بازی های مربوط به آن چند نکته را در ذیل یاد آور می شویم:

هنگام شنا عموماً دستمال بسته میشود. باید گفت که دستمال به گونه لُنگ حمام بسته نشده، بلکه آن را به صورت مثلث دو قات نموده و آنرا به کمر طوری می بندند که دو راس آن به دور کمر در قسمت جلو گره زده شده و از پایین محل گره خورده بیرون کشیده اکثراً گره نمی زنند با این گونه بستن دستمال، پا آزاد تر حرکت کرده می تواند، البته کسانی که دستمال نداشته باشند (معمولاً کودکان و نوجوانان) با تئبان خود شنا نموده پس از ختم شنا آنرا همانجا در آفتاب خشک نموده و می پوشند.

موضوع دیگر آنست که شماری از بچه های یک گذر، کوچه یا عدهیی از دوستان، زمانیکه به قصد آب بازی و شنا به دریا میروند، معمولاً شروع و ختم کار را همزمان و در یک وقت اجراء میکنند. یعنی کسی از جمع نمی تواند پیش از اکثریت دوستان یا جمع، دست از شنا کشیده و لباس بپوشد. اکثراً در چنین حالت سائیرین مانع و به خاطر باز گرداندن او به بدنش یک مشت خاک میزنند. این عمل را «شوللیک اورماق» می گویند. یک بازی جالب دیگر آنست که گروه پسران گذر، کوچه یا جمع دوستان، زمانیکه به قصد شنا به دریا میروند، پیش از به دریا رفتن یا گاهی هم پس از ختم شنا مقداری پول را به اصطلاح «انداز» کرده یک

یا دو دانه خربوزه میخزند. بعد همه زیر درختی نشسته و دستمالی را روی زمین گسترده، خربوزه را با پوست آن روی دستمال توته میکنند. توته کننده از میان توته های خربوزه یک یا گاهی دو دانه را از قسمت پوستش کمی خراش نموده و نشانی میکند و در حالی که دیگران و حتی خودش هم روی خود را جانب دیگر می گرداند، آنرا در بین توته های دیگر می گذارد. پس از آن همه به خوردن خربوزه آغاز می کنند. هر کس توته های نشانی شده را بخورد، بازنده شناخته و فردا خربوزه را او یا اگر دو نفر باشند، هر دو میخزند. فردا و فردا های دیگر نیز همین گونه کار را ادامه میدهند. اینک به شرح شماری از بازی های مربوط شنا و یا ضمنی آن می پردازیم:

۱. المایی (Almai)

شمار بازیکنان ۲ تا ۵ نفر و گاهی هم بیشتر

سن بازیکنان: کودکان ۸ ساله به بالا، نوجوانان و جوانان

شیوه بازی: بازی به گونه ایی است که بنابر توافق همه، یک نفر به حیث «المایی» انتخاب میشود. بازیکنان کمی دورتر از «المایی» یا کنار دیگر دریا قرار گرفته، دیگران «المایی» را مخاطب ساخته بین شان این کلمات رد و بدل میگردد:

- المایی!

- هر جایی! (این کلمه را «المایی» به جواب دیگران میگوید)

- مین قاچتیم (من گریختم)

- مین توتتیم (من گرفتم)

پس از تبادل سخنان بالا همه از «المایی» گریخته «المایی» نیز با سرعت آنها را میان آب تعقیب میکند. هر کس با استفاده از مهارت ها و شگردهای شنا میکوشد خود را به گیر «المایی» نهد. «المایی» نیز با استفاده از مهارت های خود آنها را تعقیب میکند، هرگاه او موفق به رسیدن یا به گیر آوردن یک تن از شناگران شد، در آن صورت او فقط دست خود را

به سر بازیکن مذکور تماس داده و خود با سرعت از او دور میشود. این بدان معنی است که با اینکار بازیکن گیر شده حیثیت «المایی» را پیدا میکند. حال او باید به مانند پیشتر یکی را به حیث «المایی» گیر کند.

بازی به همین گونه ادامه یافته، گیر شده ها «المایی» شده و هر یک به نوبه خود می کوشد تا «المایی» جدید گیر بیاورد. در جریان بازی مجاز نیست که کسی از آب بیرون شود. همچنین اگر «المایی» نتواند در مدت ۱۰ تا ۱۵ دقیقه کدام کسی را گیر کند، در آن صورت «المایی» را کهنه شده اعلام نموده و بنابر توافق بازیکن دیگری «المایی» می شود. همچنین اگر آب تا قسمت پایین زانوی کسی باشد، «المایی» حق ندارد او را به عنوان «المایی» گیر کند. بازی با توافق شرکت کننده ها تا خستگی آنها ادامه میابد.

۲. بخاری (Buxari)

این بازی را اطفال و نوجوانان (هر یک در گروه خود) اجراء مینمایند. تعداد بازیکنان از ۳ تا ۱۵ نفر میباشد. شیوه بازی طوریکست که بنابر توافق بازیکنان یک بازیکن بحیث «بخاری» انتخاب شده، دیگر بازیکنان «بخاری» را در کنار آب روی دست ها به هوا بلند نموده با تمام قوت و شدت ممکنه او را در بین آب پرتاب میکنند. بازیکن «بخاری» شده پس از آمدن بر روی آب بازیکنان دیگر را در داخل آب تعقیب نموده، میکوشد یکی را گیر بیاورد. مگر بازیکنان با استفاده از مهارت ها و استعدادهای شنای روی آب و زیر آبی از او گریخته کوشش میکنند تا گیر نیابند. هرگاه «بخاری» توانست با مهارت یکی از بازیکنان را گیر بیاورد، در آنصورت همه بازیکنان دیگر از گریز و شنا دست کشیده، مثل دفعه اول این بار بازیکن دستگیر شده را روی دستان خود بلند نموده و با شدت زیاد داخل آب دریا پرتاب میکنند. این بازیکن دوم «بخاری» شده و کوشش میکند تا یکی را دستگیر نماید و بازی به همین شکل تا توافق و خستگی بازیکنان دوام مینماید.

هرگاه بازیکن «بخاری» شده نتواند تا ۵ یا ۱۰ دقیقه «بخاری» جدیدی گیر کند، در آن صورت بازیکنان دیگر دست از شنا و گریز کشیده و با گفتن اینکه دیگر بخاری کهنه شده، همان بازیکن را بار دیگر سر دست ها بلند نموده و بین آب «بخاری» می اندازند و بازی سر از نو آغاز می یابد.

۳. شونغ اوتتی (Shonegh Otte)

این بازی شکل مسابقوی داشته و در آن حد اقل ۲ تا ۱۵ نفر و یا بیشتر بازیکنان اشتراک نموده می توانند. این بازی مهارت های شنای زیر آب و توقف در زیر آب (در شرایط عدم تنفس) بازیکنان را زیاد ساخته و به سه شکل اجراء میشود:

الف: همه کسانی که در این بازی شرکت میورزند، در مبدأ روی یک خط البته در داخل آب دریا، قرار میگیرند. بازی زیر نظارت داور و یا تماشاچی ها همزمان توسط همه بازیکنان آغاز می یابد. یعنی به مجرد علامت داور، کلیه شرکت کننده ها به یک حرکت خود را زیر آب دریا فرو برده و به استقامت تعیین شده (معمولاً در جریان آب) شنای زیر آبی می نمایند. طبعاً، بنابر مهارت شنای زیر آب و قدرت تحمل بدن در شرایط عدم تنفس، هر کس در فاصله های مختلف از نقطه آغاز، از زیر آب بیرون میشود. در آخر مقام ها از روی زیادی فاصله ها از مبدأ تعیین میگردند. یعنی مقام اول از آن شناگریست که بیشترین فاصله را در زیر آب پیموده باشد. به همین ترتیب مقام دوم، سوم و غیره تعیین میشود. باید گفت که این بازی مسابقوی کراً چندین دفعه با عین شرکت کننده ها و یا با افزایش یا کاهش بازیکنان اجراء میگردد.

ب: مسابقه با شرکت کنندگان از مبدأ به شکل انفرادی اجراء میشود یعنی اول شرکت کننده از نقطه آغاز با اشاره داور خود را زیر آب زده و با شنای زیر آبی، پس از طی فاصله یی از زیر آب برآمده و در همان نقطه توقف میکند. پس از آن نفر دوم، سوم و چهارم... به ترتیب زیر آب شنا نموده هر کس نظر به مهارت و قدرت خود پس از طی فاصله یی از زیر

آب برآمده و در همانجا ایستاده میشوند. در اخیر باز هم می بینند که کسی که بیشترین فاصله را طی نموده باشد، نفر اول، نفر بعدی او نفر دوم... انتخاب میشود.

ج: این شکل بازی به صورت ساکن یا جابجایی اجراء میشود. درین شکل مهارت شنای زیر آبی نقش نداشته و فقط قدرت تحمل شرایط عدم تنفس بازیکن نقش بازی میکند. شیوه بازی طوریتست که همه شرکت کنندگان در محل اجرای بازی در داخل آب قرار میگیرند، با اشاره داور همه به یکباره گی جابجا زیر آب غوطه خورده و در همان محل زیر آب به اندازه توانایی و قدرت خود توقف می نمایند. طبعاً بازیکنان یکی پس از دیگری دوباره از همان محل از زیر آب می برآیند. درین شکل بازی برنده اول کسی است که از همه آخر از زیر آب بر آید. نفر دوم کسی است که مدت کمتری نسبت به نفر اول زیر آب توقف داشته باشد. به همین ترتیب نفر سوم، چهارم و... انتخاب میشوند. کسی که اول از زیر آب برآید نفر آخر است.

۴. المه توتی (Alma tutte)

این بازی را اطفال و نوجوانان به اشتراک ۳ تا ۱۰ نفر یا زیادتر اجراء مینمایند. شیوه بازی طوریتست که همه بازیکنان در محلی داخل آب قرار گرفته و یک دانه سیب (المه) را به فاصله ۲۰ یا ۳۰ متر بالای مسیر دریا می اندازند. آب دریا با جریان خود سیب را به نزد بازیکنان نزدیک میسازد، ولی بازیکنان نیز همه از مبدأ برخلاف جریان آب دریا، غرض گرفتن سیب به شنا می پردازند. مقصد درین بازی همانا بدست آوردن سیب است. طبعاً هر بازیکن که بر خلاف مسیر آب دریا دارای مهارت شنا باشد، نسبت به دیگران زودتر به سیب رسیده و آنرا بدست می آورد. در آن صورت سیب به همان نفر تعلق گرفته و او سیب را میخورد و این دور بازی ختم میشود. دور دیگر باز هم با انداختن سیب دومی آغاز میشود. بعضاً عوض سیب،

بادرنگ نیز به کار برده میشود. در صورت بادرنگ هر کس که بادرنگ را بدست آورد، فقط یک چک زده و آنرا دوباره بخاطر روند دیگر بازی بالای مسیر دریا می اندازد. این بازی مهارت شنای اطفال و نوجوانان را برخلاف مسیر شدید آب دریا زیاد میسازد.

۵. تاپری (Tapare)

مقصد از اجرای این بازی یافتن و بیرون کشیدن شی تعیین شده از داخل آب است. این بازی را اطفال و نوجوانان با شرکت ۲ تا ۱۰ نفر اجراء می نمایند. بازی در حوض و یا دریا به دو شکل اجراء میگردد:

الف. شکل انفرادی

شرکت کنندگان بازی خارج از آب قرار گرفته و شی تعیین شده (معمولاً سنگ نشانی دار) را داخل آب می اندازند. بعد نفر اول خود را داخل انداخته و زیر آب غوطه خورده، شی مطلوب را جستجو نموده، کوشش میکند تا آنرا یافته و بیرون بکشد. این شخص به اندازه قدرت تحمل خود در زیر آب به جستجو ادامه داده یا موفق و یا ناکام از داخل آب می برآید. اگر موفق شده بود باز هم سنگ مذکور دوباره داخل آب انداخته شده و نفر دوم زیر آب رفته به جستجو میپردازد. به همین ترتیب نفر سوم، چهارم... این بازی را اجراء می نمایند. در آخر از میان همه شرکت کنندگان کسانی که موفق به یافتن شی تعیین شده از زیر آب شده باشند، برنده شناخته شده و کسانی که شی مطلوب را نیافته باشند ناکام یا بازنده محسوب میشوند. به این ترتیب، درین شکل بازی چندین بازیکن (بعضاً تمام آنها) میتوانند برنده شوند.

ب. شکل جمعی همزمانی

تمام شرکت کنندگان بازی خارج از آب قرار گرفته و شی تعیین شده داخل آب انداخته میشود. بعد همه بازیکنان همزمان با یک اشاره خود را به داخل آب انداخته و به

جستجوی شی مطلوب میپردازند. هر بازیکن که موفق به یافتن شی و کشیدن آن از داخل آب شد، برنده شده و دیگران بازنده محسوب میشوند. در این شکل بازی برنده صرف یک نفر بوده میتواند. در این بازی بعضاً سنگ های یک سیره (هفت کیلوگرم) یا زیادتر را نیز داخل آب می اندازند. در این صورت بسیاری از بازیکنان ولو که آنرا از زیر آب پیدا هم نمایند، نمی توانند از زیر آب بیرون بکشند. درین حال موفقیت از آن بازیکنان ماهر و قوی‌النیه میباشد.

۶. اولیک آقتی (Ulik aqte)

این بازی به مهارت مخصوص برای حفظ تعادل بر روی آب ضرورت دارد. تعداد بازیکنان معین نبوده و بازی به شکل جمعی، همزمانی و با صورت انفرادی اجراء میگردد و دارای دو شکل است:

الف. این شکل بازی (اولیک آقتی) طوریست که بازیکنان همه ۳۰ یا ۵۰ متر بالاتر از محل شنا (در آن قسم از مسیر دریا که جریان آب سریع و تند است) رفته، تک تک و یا یکجایی خود را روی سطح آب در تعادل قرار داده و میگذارند تا جریان آب آنها را به پایین مسیرش انتقال دهد. چون شخص درین بازی به روی آب کاملاً بی حرکت افتیده (مانند مُرده) از اینرو این بازی را «اولیک آقتی» (که مفهوم انتقال مُرده بوسیله جریان آب را می‌رساند) مینامند. درین بازی بازیکنی برنده یا موفق است، که بتواند ماهرانه خود را روی آب در تعادل نگهدارد و آب او را تا فاصله تعیین شده انتقال دهد.

ب. درین شکل بازی شرکت کنندگان مثل شکل اول بی حرکت روی آب به اصطلاح دراز نمی کشند، بلکه آنها معمولاً تنبان پوشیده و پاچه های آنها تا قسمت بالای زانو بالا میبرند، طوری که دهن پاچه ها ران پای را خیلی محکم میگیرد. بعداً بازیکنان هر یک تنبان خود را که تر است، خوب پُف نموده و آنرا پُر باد می‌نمایند. بعد آنها خود را با احتیاط تمام

داخل آب نموده و به شکل چهار زانو نشسته و خود را در مسیر جریان آب قرار می دهند. جریان آب آنها را به فاصله تعیین شده انتقال می دهد. از اینکه در مسیر آب شیب های تند وجود دارد بنابر آن، کسانی که با مهارت تعادل خود را حفظ نمایند، میتوانند با موفقیت تا آخر فاصله تعیین شده برسند. این شیوه برای نوآموزان شنا نیز روش خوبی است. چه اطفال خورد به همین ترتیب با پُر باد ساختن تنبان شان، خود را روی آب قرار داده و با پای و دست زدن، کم کم مهارت شناوری را فرا می گیرند.

۷. خیز یا پرش

این بازی به صورت دسته جمعی اجراء میگردد و تعداد بازیکنان معین نیست. بازی به سه شکل زیر است:

الف. خیز

این شکل بازی عیناً مشابه به خیز بر روی زمین بوده، منتها درینجا خیز از کنار دریا یا حوض به داخل آب صورت میگیرد. همه بازیکنان از آب خارج شده و در فاصله ۱۰ یا ۱۵ متر دورتر قرار میگیرند. بازیکنان به ترتیب یک یک نفر دویده و در داخل آب عملیه خیز را انجام میدهند. طبعاً مانند خیز روی زمین، کسیکه زیادترین فاصله را (از کنار دریا یا حوض تا محل سقوط) خیز بزند، نفر اول انتخاب شده، نفر دوم، سوم بالترتیب فاصله های کمتر از آن قرار میگیرند.

ب. خیز با ملاق

این شکل خیز با شکل اول صرف همین قدر تفاوت دارد، که بازیکنان هنگام خیز از کنار آب خیز خود را با ملاق زدن اجراء میکنند. کسان ماهری نیز پیدا میشوند که خیز خود را با دو ملاق اجراء می نمایند.

ج. پرتاب یا پرش از ارتفاع

درین بازی پرش پرتاب از ارتفاع بیشتر نقش دارد. بازیکن یا بازیکنانی ممتاز شناخته میشوند که نسبت به دیگران خود را از ارتفاع بالاتر داخل آب پرتاب نمایند. این بازی در حوض ها از بالای درختان و بام خانه های جوار حوض و در دریا از بلندی های کنار دریا و بیشتر در قسمت «خشت پل» اجراء میشود. مثلاً در سرپل کمتر کسانی بوده اند که خود را از بالای «خشت پل» که ارتفاع آن حدود ۲۰ تا ۲۵ متر از سطح آب است، پرتاب کنند.

۸. سوو سپه‌ری (Su separe)

تعداد بازیکنان جفت بوده و بازی میان دو نفر، چهار نفر، شش نفر... اجراء میگردد. شیوه بازی طور است که بازیکنان به دو دسته تقسیم شده و در میان آب مقابل هم قرار میگیرند. بازی با پاشیدن سریع و شدید آب به صورت پیهم، به سر و روی جانبین آغاز میگردد. هر دو طرف می کوشند تا با پاشیدن سریع و شدید آب به وسیله دست، با استفاده از روش ها و مهارت های مخصوص، نفر های مقابل را وادار به عقب نشینی کنند. هر دستیی که تاب مقاومت نیاورده و عقب نشینی کرد، بازنده شناخته شده و دسته مقابلش برنده محسوب میگردد.

۹. قوم تکه (Qum taka)

این بازی در حقیقت بازی و مشغولیت ضمنی آب بازی است و اکثراً آنرا اطفال در وقفه شنا خارج از آب اجراء می نمایند. اطفال در وقفه های آب بازی از آب خارج شده و روی ریگ های کنار دریا می لولند و بدن خود را آفتاب میدهند. در ضمن، آنها از ریگ تر دریا گویچه هایی به اندازه مالت و یا بزرگتر از آن میسازند. آنها گویچه های خود را با مهارت به شکل کاملاً کروی ساخته و با مالش پیهم و خاک دادن ها، آنها را سخت و به اصطلاح پخته

میسازند. بعد آنرا در میان ریگ گرم و خشک مدتی دفن می نمایند. پس از آنکه گویچه ها یا «قوم تکه» پخته و آماده شد، مسابقه یا بازی بین دو دو نفر با جنگاندن «قوم تکه» ها شروع میشود.

طرز اجرای بازی طوریکست، که دو دو نفر مقابل هم به فاصله حدود نیم متر یا زیادتر به زمین نشسته و فاصله بین همدیگر را ریگ یا خاک نرم، بحیث بستر حرکت «قوم تکه ها» هموار میسازند. بعد هر دو نفر «قوم تکه» های خود را مقابل یکدیگر با سرعت نه چندان زیاد لول میدهند و «قوم تکه ها» با هم تصادم می نمایند. «قوم تکه» هر کس که شکست بازنده شده و دیگری برنده میشود. بعضاً مسابقه یا بازی به شکل ناک اوت صورت گرفته و از آخر یک نفر یا «قوم تکه» خود برنده میشود. «قوم» به اوزیکی ریگ است و نام «قوم تکه» هم به ارتباط آن است.

۱۰. کوت کوتی (Kot kote)

این بازی نیز یک بازی ضمنی آب بازی بوده و مخصوص اطفال خوردهسال (دختر و پسر) است. اطفال هر کدام مقداری گل یا لای را گرفته و کمی آنرا پهن میسازند. بعد در حصه وسط آن چقوری کوچکی با دست خود بوجود آورده و قسمت داخل آنرا با آب دهن خود خوب لشم نموده و ته آنرا نازک میسازد. بعد دو دو نفر با هم حریف میشوند. هر کس حریف خود را مخاطب ساخته و با گفتن جملات «کوت کوتی»، «کیمدی کوتی، فلانی کوتی» مال ساخته خود را به صورت واژگون به شدت به زمین میزند. در اثر این عمل توته گل مذکور با صدای بلند (مانند کفیدن پوقانه) می کفد. ظاهراً دست بالا و برنده کسی است که «کوت کوتی» اش با صدای بلندتر بترکد.

بعضاً یک نفر با دو یا سه نفر طرف شده و در روی گل به خود عوض یک فرو رفتگی، دو سه فرو رفتگی (به تعداد حریفان) ایجاد نموده و به صورت یکبارگی آنها را با زدن بر زمین میترکاند. گل هر کس که نکفید و یا صدا نکرد، بازنده محسوب شده و زیر بار طعنه

های حریف قرار میگیرد. «کوت کوتی» معمولاً توسط اطفال در خانه ها اجراء میشود.

۱۱. تاش یوریتەری (Tash yoretare)

بازی ایکه شرح داده میشود نام به خصوص ندارد. کسی پرتاب سنگ، کسی «تاش یوریتەری» (یعنی به حرکت آوردن سنگ) و غیره یاد میکند. این بازی عبارت از به حرکت آوردن یک سنگ یا سفال پهن روی آب حوض یا دریا است. برای این کار باید سنگ طوری روی آب پرتاب شود که قسمت پهن سطح آن مماس به سطح آب قرار گیرد. درین حالت است که توتە سنگ مذکور با سرعت روی آب حرکت نموده میتواند. اکثراً در جریان این بازی سنگ عدە ای از بازیکنان با سه یا چهار خیز پیهم روی آب حرکت نموده و غرق نمیشود. سنگ هر کس که با تعداد خیزهای زیاد فاصله بیشتر را روی آب طی نماید، برنده است. درین بازی نیز برندگان دوم، سوم... انتخاب میشوند.

۱۲. پسته می ینگاغ؟ (Pesta me yangagh)

این بازی ویژه اطفال خوردسال (دختر و پسر) بوده و به وسیله آب اجراء میگردد. اطفال کنار آب جوی، نهر یا حوض پهلو و مقابل هم می نشینند، یکی دیگران را مخاطب ساخته می پرسد:

- پسته می ینگاغ؟ (پسته است یا چارمغز؟)

- طور مثال پسته

درین حالت آنکه دیگران را مخاطب ساخته بود، مقداری آب را با یک دستش به هوا انداخته و دوباره با کف دستش به صورت عمود آنرا به بالا میزند درین صورت نظر به شدت ضربه دست قطرات پاشان آب یا خورد خورد (مثل پسته) و یا کمی کلانتر ینگاغ (چارمغز) میباشد. هرگاه شکل قطرات آب با جواب دیگران موافق باشد، آنها برنده شده و نوبت را بدست آورده، مثل پیشتر خود بازی را شروع میکنند و اگر جواب آنها با شکل قطرات

قطرات برابر نبود بازنده شناخته شده، نفر اول دوباره با طرح همان سوال بازی را آغاز میکند. معمولاً اجراء کننده های بازی کوشش میکند تا برخلاف گفته دیگران قطرات آب را پاشان سازد. طور مثال اگر آنها «ینگاغ» گفته باشند، و آب را با شدت با دست خود میزند و درین صورت آب به قطرات خیلی خورد خورد (پسته) درآمده و آنها ناکام میشوند.

بازی های مربوط به برخی آیین ها

در میان اوزبیکان ولایت جوزجان شماری از بازی ها و سرگرمی های مخصوص وجود دارد که آنها هر زمان و در هر فصل سال برگزار نشده، بلکه فقط به مناسبت برخی آیین های ویژه مانند سمنک پزی، طلب باران و نیز ماه مبارک رمضان و غیره از طرف زنان و دختران، نوجوانان و جوانان برگزار میگردد. برگزاری این گونه بازی ها، اگر از یک سو بجا آوردن آیین مربوط بوده باشد، از سوی دیگر سبب سرگرمی و تفریح برگزار کنندگان است. اینک خوانندگان گرامی را با شماری از این گونه بازی ها آشنا میسازیم:

۱۳. منچاق ساله‌ری (Menchaq salare)

این بازی جز رسم نیکو و باستانی «سمنک» پزی، در روز های نزدیک سال نو و فصل بهار است. «منچاق ساله‌ری» بازیست کاملاً زنانه، دلچسپ و آموزنده. نام این بازی را «منچاق ساله‌ری» یا «مینچاق سالدی» و بعضی ها هم «اوزبیک سالدی» گویند. در ولایت جوزجان (به ویژه اولوسوالی سرپل) رسم چنین است که پختن «سمنک» ضمن برگزاری یک محفل توی مانند، با شرکت ۳۰ تا ۵۰ تن از زنان و دختران صورت میگیرد. کسی که میخواهد توی سمنک را برپا کند، قبلاً عده‌یی از اقربا و دوستان خود را خبر نموده، مهمانان در شب موعود جهت اشتراک در توی سمنک به خانه دعوت کننده می‌آیند.

مراسم مربوط به پخت «سمنک» دارای دو بخش جداگانه است: اول، بازی «منچاق ساله‌ری»، رقص و پایکوبی. دوم، مراسم بالای دیگ «سمنک» در جریان پختن آن.

بازی «منچاق ساله‌ری» که اینک به معرفی چگونگی آن پرداخته میشود، عموماً پس از صرف غذای شب و ختم رقص و پایکوبی و سرود خوانی دختران و دوشیزه گان آغاز میگردد. این بازی یکی از بخش های بسیار ارزنده و پسندیدهٔ مراسم «سمنک» پزی بوده که در ایجاد، باروری و غنای ادبیات شفاهی خلق اوزبیک، نقش مهم و ارچناک بازی میکند. چه، در برگزاری این بازی معمولاً دو بیتی های مخصوص فولکلوریک اوزبیکی که بنام «سبزمین»^{*} یاد میگردند، به وسیلهٔ زنان شرکت کننده خوانده میشود. باید گفت، که زنانی هم پیدا میشوند که اشعار دهها «سبزمین» را به یاد داشته و حتی برخی از زنان در میان مردم بخاطر این استعداد خود شهرت کمایی میکنند. در مراسم «سمنک» پزی اکثراً زنان «سبزمین» گوی را نیز خبر میدهند، تا با خواندن «سبزمین» ها محفل سمنک پزی و بازی «منچاق ساله‌ری» را گرم سازند. جریان بازی «منچاق ساله‌ری» از این قرار است:

همه زنان، دوشیزه گان و دختران در یک اتاق نسبتاً بزرگ جمع میآیند. یک عدد چاینک نسبتاً بزرگ را از آب تا اندازه بی پُر ساخته و در وسط میگذارند. بعد همه زنان و دختران حاضر در مجلس، یک یا دو و یا بیشتر انگشتر (اوزیک) و مهره (مینچاق) خود را به نام خود و اعضای خانواده خود (پدر، مادر یا برادر، شوهر) در آن میاندازند. حتی کسانی که بالای دیگ مصروف کار اند نیز انگشتر خود را می فرستند. طبعاً هر کس انگشتر مربوط خود را می شناسد. یک کودک خوردسال را هم نزدیک چاینک می نشانند. اینجاست که بازی «منچاق ساله‌ری» آغاز میگردد. بازی را یک تن از حاضرین محفل با خواندن یک «سبزمین» آغاز میکنند، به گونهٔ مثال:

ای خدایا قیش بهار بؤلگهی می کیم گُل آچیلیب لاله زار بؤلگهی می کیم
 یار مینن تیزه مه تیزه اولتسی سَک دوست کولیب دشمن ادا بؤلگهی می کیم

^{*} این گونه ابیات را اوزبیکان سرپل و عموماً جوزجان «سبزمین» و اوزبیکان ولایت فاریاب به ویژه شهر میمنه و اندخوی «سوزوان» میگویند.

ترجمهٔ دری: ای خدا، زمستان هم بهار میشود، گل ها باز شده دشت ها لاله زار خواهد شد؟ تا که با یاز زانو به زانو بنشینیم و دوستان را شاد و دشمنان را غمگین سازیم.

پس از سرودن این «سبزمن» حاضرین به کودک مؤظف اشاره میکنند که تا از بین چاینک فقط یک دانه انگشتی را بیرون نماید. انگشت کشیده شده از هر کس حاضر در مجلس یا مربوط کدام بسته گان او باشد، مفهوم و محتوی «سبزمن» گفته شده فال او تلقی میگردد. چنان که معلوم است در «سبزمن» خوانده شده روزهای خوش و خرم بهار و دیدار و وصال یار یاد آوری و آرزو شده، از اینرو صاحب انگشت آنرا برای خود فال نیک میگیرد.

پس از سرودن این «سبزمن» حاضرین به کودک مؤظف اشاره میکنند که تا از بین چاینک فقط یک دانه انگشتی را بیرون نماید. انگشت کشیده شده از هر کس حاضر در مجلس یا مربوط کدام بسته گان او باشد، مفهوم و محتوی «سبزمن» گفته شده فال او تلقی میگردد. چنان که معلوم است در «سبزمن» خوانده شده روزهای خوش و خرم بهار و دیدار و وصال یار یاد آوری و آرزو شده، از اینرو صاحب انگشت آنرا برای خود فال نیک میگیرد.

پس از آن یکی از زنان باز هم یک «سبزمن» می گوید، مانند:

دریا نی نریقیگه یگه شبیت	یگه شبیت تهییگه میرزا بیگیت
بارب کورینگ آبه جان قنداغ بیگیت	قولیگه لیلی کتاب برنا بیگیت

ترجمهٔ دری: در آنسوی دریا یک درخت شبیت و در زیر آن یک جوان میرزا (تحصیل کرده) است. خوهرک! بروید آن جوان را ببینید که در دستش کتاب لیلی است.

پس از گفته شدن «سبزمن» کودک باز هم با اشارهٔ دیگران یک دانه انگشت از بین چاینک بیرون میکشد. صاحب انگشت «سبزمن» گفته شده را به خود فال میگیرد و به ویژه اگر صاحب انگشت دوشیزه باشد، او چنین فال میگیرد که حتماً کدام خواستگار برایش میآید.

حاضرین مجلس هم بر سبیل شوخی او را نسبت به فال نیک تبریک میگویند. بازی، با گفتن «سبزمن» دیگر ادامه داده میشود:

اولتوریمن کتّه تامدی تۆریگه
ایگی کۆزوم شیرغاندی یولیگه
شیرغاندی تاغ تاشی اویلسین
آغه جانیم بۆیی باشی کورینسین

ترجمهٔ دری: در بین خانهٔ بزرگی نشسته، دو چشمم به راهٔ شیرغان (مرکز ولایت جوزجان) است. الهی، سنگ و کوهٔ شیرغان گم شود تا که قد و بالای عزیزم نمایان گردد. کودک باز هم از بین چاینک یک دانه انگشتی را بیرون میکشد و صاحب انگشت از محتوی «سبزمن» گفته شده برای خود فال نیک گرفته و دیگران نیز به او از رسیدن کدام عزیز سفر رفته اش نوید میدهند.

اگرچه در جریان بازی جالب «منچاق ساله‌ری» زنان «سبزمن» گوی می‌کوشند تا به خاطر سرور و خوشی اهل مجلس و گرم شدن محفل، عموماً «سبزمن» های نوید بخش، خوشایند و با مضمون و محتوی نیکو، سرور انگیز و امیدوار کننده بگویند، تا شنونده‌ها و حاضرین مجلس و به ویژه کسی که به او «سبزمن» تصادف میکند، فال نیک بگیرد.

اما، گاهی «سبزمن» هایی نیز گفته میشود که در آن واقعیت های تلخ زندگی، یأس و ناامیدی و محرومیت های زنان انعکاس یافته است. طبعاً کسی که چنین «سبزمن» به او تصادف کند، مفهوم آنرا به یکی از گوشه های تلخ زندگی یا نیازها و محرومیت های خود یا کدام وابسته‌اش ارتباط میدهد. به گونهٔ مثال:

آهسته آهسته پای بسته دلبریم
مبین عیالِ پا شکسته دلبریم

مین عیالِ پا شکسته بولمه سم
دایما کونگلیم شکسته دلبریم

ترجمهٔ دری: دلبرم، پای بسته و پای شکسته ام. اگر عیال (زن، دختر) پا شکسته نبودم، این چنین همیشه دل شکسته و محزون نمی بودم.

کودک مؤظف باز هم یک دانه انگشتر را از بین چاینک بیرون میکشد. طبعاً صاحب انگشتر مفهوم و محتوی «سبزمَن» گفته شده را به سرنوشت خود ارتباط میدهد. و چنانکه دیده میشود، در «سبزمَن» مذکور احساسات، محرومیت و یأس یک زن (عیال) انعکاس یافته است. از اینرو اگر صاحب انگشتر در زندگی خانواده گی خود شوهر، خوشو، پدر یا برادر و غیره کدام مشکل و یا کدام یأس و ناامیدی داشته باشد (طبعاً میداشته باشد) این «سبزمَن» را به خود فال گرفته و مفهوم آن را به یکی از آنها ارتباط میدهد.

بازی «منچاق ساله‌ری» ادامه می‌یابد:

دریانی نریقیگه کوردیم سبنی
چادری چوشبند بیلن سبودیم سبنی
شونچه که سبودیم سبنی سؤکدینگ مہنی
نامردتی قیزی * بؤلہی قویسم سبنی

ترجمهٔ دری: در آنسوی دریا ترا دیدم و از زیر چادری به تو دوستدار گردیدم. ولی هر اندازه که به تو محبت کردم، تو مرا زشت گفتی، دختر نامرد باشم که اگر ترا بمانم.

به صاحب انگشتر کشیده شده از چاینک، این «سبزمَن» فال واقع میشود، خصوصاً در مورد دوشیزه‌گان این «سبزمَن» خیلی مطابقت پیدا میکند.

* مصرع چهارم به گونهٔ «نامردتی اوغلی بؤلہی قویسم سبنی» هم آمده است، که درست‌تر می‌آید.

یک تن از زنان مجلس با گفتن «سبزم» دیگر باز هم بازی را ادامه میدهد:

مہن سہنی کورمہ بیدیم گنج روان کوچہ سیگہ
قولینگگہ بیر دستہ گل حضرت امام حجرہ سیگہ
مہن سہنی پچاغلہ یین ادرس تونینگ قان بولمہ سین
قولینگگہ المہ برہی کونگلینگ پریشان بولمہ سین

ترجمہ دری: من ترا در کوچہ گنج روان دیدم کہ با دستہ گلی در دست، در خانہ حضرت امام بودی. ترا با کارد بزمن طوریکہ چپن ادرست خون آلود نشود و بہ دستت سیبی دہم تا خاطرت پریشان نگرdd.

اگرچہ در این بازی صرف زنان و دختران شرکت دارند، ولی بسیاری از زنان و دختران محفل انگشترہایی را بنام شوہر، برادر، پسران و غیرہ بستہ گان مرد خانوادہ خود نیز در چاینگ میاندازند. از اینرو «سبزم» ہایی مانند این «سبزم» کہ در زیر آنرا می نویسیم، گاہی حسب تصادف بہ فال پسران، شوہران یا برادران یکی از زنان اہل محفل برابر می آید:

چیرمہ شیب چیغدییم چناردی باشیگہ
ایکی قیز اوسمہ قویادور قاشیگہ
المہ مینن بیرتہ اوردیم باشیگہ
رومالی تولدی کوزینی باشیگہ

در «سبزم» بالا بر خورد یک نوجوان با دو دختر انعکاس یافته و در آن چنین آمدہ است کہ، نوجوان از درخت چنار بالا شدہ و در حویلی یا باغ دو دختر جوان را می بیند کہ بر ابروان خود مشغول وسمہ مانند بودند. جوان بر سبیل شوخی آنها را با سبب میزند کہ در اثر آن، آنها گریان شدہ و دستمال شان با اشک شان پُر میشود.

این «سبزم» ہم تحمل روز ہای اسارت زندان یک نوجوان را در راہ رسیدن بہ معشوق بازتاب دادہ است:

المه نی آتتیم بیر قیزیل المه اوچون
یپتی آی زندانگه یاتتیم بیر قلم قاش اوچون
بیر قلم قاش یار اوچون زندانگه سالدیلر مہنی
عزرائیل کبلمہی توروب جانیمنی آلدیلر مہنی

به همین گونه بازی «منچاق ساله‌ری» با گفتن «سبزمَن» ها و کشیدن انگشتر ها از میان چاینک ادامه یافته و صاحبان انگشتر ها از «سبزمَن» هایی که به انگشتر شان تصادف میکند، برای خود فال میگیرند. این بازی ممکن است در چندین دور با تمام شدن انگشتر های داخل چاینک، تا نیمه های شب ادامه یابد و باعث سرگرمی اهل محفل و مهمانان شود.
ما، در زیر چند «سبزمَن» دیگر را بدون ترجمه دری آن که در جریان این بازی خوانده میشود، می‌نویسیم:

سبزمَن سبز بهارینگ گه سلام
بوی تال کوزی خمارینگ گه سلام
بوی تال کوزی خمار صاحب جمال
بویینگ گه کوز تېگمه‌سین آگین طومار



سبزمَن سبز سقاوت تونی بار
بیلی گه بازیند صفت رومالی بار
ابشیت‌تیک بازیند صفت بیرتیلدی دپ
بیرتیلسه صدقه سر دولتی بار



دوگانم نان پایه‌دی بارسم کوچیگی قاپه‌دی
آی گه بیلگه بیر باره‌من زلف طلا تاقه‌دی
زلف طلا دارد و کجک ندارد دوگانم
ساجینی بیلدن سالیب صد جلوه دارد دوگانم

زیبا جان زیبا بویینگدن ایله نهی
یانه گه تیککن اویینگدن ایله نهی
یانه گه تیککن اویینگ طلا بوسین
ایچیگه اوغیل- قیزینگ ملا بوسین



قیزگینه قیزیل قیادن باشلеме
هر بیگتنی مالی کوپ دپ خوشلеме
مال دپکن قولدی چرکی یوسه کپتر
قیزیل گل دی هر طرفگه تشلеме



۱۴. شیرالا (Sherala)

بازی جالب «شیرالا» به مناسبت خشک سالی به خاطر طلب باران براه انداخته میشود. ولی اکثراً دیده شده است که همه ساله در فصل بهار نیز پسران هر گذر، یک یا دو مرتبه این بازی را که در حقیقت یک رسم مردم هم است، اجراء می نمایند. برگزارکنندگان «شیرالا» پسران جوان و نوجوانان بوده و آنرا فقط از طرف شب اجراء میکنند. حدود ۳۰ تا ۴۰ نفر و حتی بیشتر پسران شامل ۱۰ تا ۲۰ ساله یک گذر یا دو گذر در کوچه جمع شده، آنها از میان خود یک تن (معمولاً یک بچه یتیم) را بحیث «شیرالا» انتخاب می نمایند. «شیرالا» را گاهی طور مختصر «شیر» هم میگویند. «شیرالا» لباس های خود را کشیده و فقط زیر یک تنبان باقی می ماند. همچنین گرداننده یا «میر» گروه یک

ریسمان یا معمولاً لُنگی را گرفته، از بازوی «شیرالا» بسته و یک انجام آنرا خود بدست میگیرد. گاهی لُنگی به بازوی «شیرالا» بسته نشده، بلکه به دست او داده میشود.

شرکت کننده ها، در حالی که «شیرالا» و «میر» پیشاپیش همه قرار میگیرند، با شور و هلهله از نخستین خانه همان گذر آغاز نموده به ترتیب به همه خانه ها رفته، به اصطلاح «شیرالا» می کنند. «شیرالا» کننده ها زمانی که با فریاد و صدا های بلند: «شیر کیلدی الا کیلدی!» (شیر آمد، الا آمد!) وارد خانه مورد نظر گردیدند، در وسط صحن حویلی جمع شده «شیرالا» و «میر» در میان حلقه شرکت کننده ها و اعضای همان خانه قرار میگیرند. عده بی از پسران سرود «شیرالا» را به گونه دسته جمعی و با صوت و آهنگ مخصوص آن چنین میخوانند:

شیر کهدی آلا کهدی

یاغمیردی آلا کهدی *

دهقان گه خدا بپردی

حنات تی اویی کویدی

ترجمه دری: شیر آمد الا آمد، باران را گرفته آمد. خدا برای دهقان داد، خانه محترک سوخت.

پس از ختم این سرود، افراد خانه چندین سطل آب آورده و بالای «شیرالا» می اندازد. «شیرالا» در جریان انداختن آب، در وسط جست و خیز زده و این طرف و آن طرف حرکت میکند و گرد خود می چرخد. سایرین با شور و هلهله او را تشویق میکنند. بعد از تمام شدن انداختن آب روی «شیرالا» صاحب خانه نظر به توان و میلش چیزی از گونه: پول نقد، میوه خشک یا تازه، کُلچه، شیرینی و غیره برای «شیرالا» کننده ها میدهند.

* این مصرع چنین هم شنیده شد: «یاغمیر منیم جالا کیلدی» ترجمه: باران با ژاله آمد.

«شیرالا» کننده ها از این خانه پس از گرفتن تحفه‌یی با شکرگزاری از صاحب خانه و آرزوی خیر و سعادت اهل آن خانواده بیرون شده، وارد خانه مجاور میشوند. در برخی از قشلاق های ولسوالی سرپل، «شیرالا» کننده ها پس از اینکه چیزی از صاحب خانه گرفتند، به او خیر و سعادت آرزو نموده، این سرود را نیز دسته جمعی با آهنگ مخصوص میخوانند:

قوموسقه دېک قوړغلب

بودنه دېک یوړغلب

دولت کېلسین باشیزگه

خضر کېلسین قاشیزگه*

باید گفت که هنگام بیرون شدن «شیرالا» کننده ها از داخل خانه، عده‌یی از افراد همان خانه یا همسایه به خاطر شوخی با آنها چندین سطل آب را بالای بام خانه ها کشیده و بالای همه پاش میدهند.

بازی «شیرالا» به همین گونه در همه خانه های همان گذر و گاهی هم چند گذر مجاور ادامه یافته، آنها از خانه ها پول و مواد زیادی جمع می نمایند. دو سه نفر از میان آنها به نگهداری و انتقال آن توظیف میشوند. «شیرالا» کننده ها بازی دلچسپ خود را احوالی نیمه های شب با توافق و رأی اکثریت شرکت کننده ها به پایان رسانیده و همه در مجلس جمع میشوند، و به بخش نمودن پول و چیز های جمع شده میان خود میپردازند. باید گفت که برای شخص «شیرالا» و همچنین اشخاص مربوط به خانواده های غریب و پسران یتیم، سهم بیشتر داده و پس از آن همه به خانه های خود میروند.

* این ابیات را من از زبان آقای عبدالغفور فرزند محمد عظیم مسکونه قریه «انگوت» اولوسوالی سرپل شنیده و ثبت نمودم. ایشان لسانسه فاکولته زبان و ادبیات دانشگاه کابل اند. نظر به گفته ایشان در قریه شان «شیرالا» کننده ها همیشه هنگام برآمدن از هر خانه‌یی آنرا میخوانند.

۱۰. چولی قیزک (Chawly Qezak)

این بازی به ارتباط یکی از رسم های مردم جوزجان (به ویژه مردُم اولسوالی سرپل) به وسیله دختران، بخاطر باریدن باران به راه انداخته میشود. این بازی از طرف روز برگزار شده، برای اجرای آن حدود ۲۰ تا ۳۰ نفر دختران یک گذر جمع میآیند.

برای برگزاری این بازی یک عدد چولی^(۱) را یک تن از آنها به دست گرفته و پیشاپیش دیگران قرار میگیرد. همچنین در بین چولی مقداری پنبه سپید گذاشته میشود. برخی ها از لته ها یک گدی ساخته، با خود حمل میکنند. اشتراک کنندگان «چولی قیزک» به نوبت از نخستین خانه گذر خود آغاز نموده به همه خانه ها میروند. دختران در حالی که دختر چولی بدست پیشاپیش آنها حرکت مینماید، با شور و هلهله داخل حویلی شده و در وسط حویلی اجتماع می نمایند. در این حال، افراد خانه که معمولاً زنان، دختران و کودکان میباشند، در اجتماع آنها اشتراک می نمایند. چند تن از دختران شرکت کننده جلو همه قرار گرفته به گونه دسته جمعی و با آهنگ مخصوص این ابیات را میخوانند:

چولی قیزک^(۲) نا ساع^(۳) شده

آب باران دوا شده

چیمچیه^(۴) کا تشنه شده

یتیم کا گُشنه شده

این سرود دنباله هم دارد که متأسفانه نگارنده موفق به دریافت و ثبت مکمل آن شده نتوانست. ولی فقط یک تن، از ادامه این سرود تنها یک بیت آنرا برایم همراه با دو بیت بالا گفت که در زیر می نویسم:

چیت بتین لو کچه^(۵) کنیم

روغن بتین کلچه کنیم^(۶)

پیش از خواندن سرود «چولی قیزک» یکی از افراد خانه مقداری آب را به وسیله

یک کاسه بالای چولی می اندازد تا از سوراخ های آن به زمین همچون قطرات باران پاشان شود. بعد از این کار، صاحب خانه نظر به توان و میل خود چیزی از قبیل: پول، تکه، نان، میوه تر و یا خشک و غیره برای «چولی قیزک» کننده ها میدهد.

گروه «چولی قیزک» کننده ها از نخستین خانه برآمده و در خانه دوم نیز به همان شکل نخست رفته، در آنجا نیز در برابر اهل خانه سرود «چولی قیزک» را میخوانند:

چولی قیزک نا ساغ شده

آب باران دوا شده

چیمچیقکا تشنه شده

یتیمکا گُشنه شده

چیت بتین لو کچه کنیم

روغن بتین کُلچه کنیم

در این خانه هم اهل خانه پس از شنیدن سرود «چولی قیزک» مقداری آب را از بالای چولی انداخته و پس از آن به اندازه توان خود چیزی را به اجراء کنندگان «چولی قیزک» میدهند. به همین گونه، برگزار کنندگان این بازی نه تنها به همه خانه های گذر خود، بلکه در خانه های گذر مجاور هم میروند. در جریان این بازی مقدار زیاد پول، نان، کُلچه، دستمال، انواع میوه ها و غیره جمع میشود. آنها دو یا سه نفر را از میان خود به خاطر نگهداری و انتقال چیز های فراهم شده تعیین می نمایند. پس از ختم بازی، همه اشتراک کننده ها در خانه یکی از آنها جمع شده و مواد جمع شده را میان خود بخش میکنند. البته برای شرکت کننده های مستحق و غریب بیشتر داده میشود.

(۱) چولی: آله دسته دار مشبک و سوراخدار است که فقط برای کشیدن و صاف نمودن آش های خمیری از دیگ به کار میرود. قسمت های مشبک آن دایره وی مقعر است. در گذشته ها مردم آنرا معمولاً از شاخچه درخت توت می بافتند، ولی فعلاً آنرا عموماً از آهن چادر میسازند. این وسیله در کشیدن آش های خمیری که بدون آب خورده میشود، به کار میرود. زمانیکه آش خمیری از بین دیگ با چولی گرفته شود، آب آن از راه

سوراخ های چولی دوباره بین دیگ ریخته، تنها خود آتش باقی می ماند.
(۲) قیزی: در زبان اوزبیک به معنی دختر بوده و «قیزک» حالت تصغیر آن یعنی دخترک است.

(۳) نا ساغ: بیمار، مریض.

(۴) چیمچیق: نوعی گنجشک کوچک.

(۵) لو کچه: چیزی مشابه به فلیته که از تکه یا پُنبه میسازند.

(۶) این بیت را من از زبان محترم اُستا خوشوقت فرزند آرتیق و خانم ایشان، که مسکونه گذر امام صاحب خورد شهر سرپل اند، شنیده و ثبت کردم. انا هر دو از نعمت سواد محروم بوده و به ترتیب (۸۵) و (۵۵) ساله اند.

۱۶. رب من (Rabe man)

این بازی به مناسبت ماه مبارک رمضان به وسیله پسران هر گذر براه انداخته شده، به شکل یک رسم نیکو و پسندیده از زمان های بسیار پیشین، میان اوزبیکان سمت شمال کشور عزیز ما رایج است. «رب من» بازی کاملاً مردانه بوده و با شرکت ۳۰ تا ۴۰ نفر یا بیشتر جوانان و نوجوانان یک یا چند گذر اجراء میشود. گروه «رب من» کننده ها معمولاً به وسیله یک یا دو نفر بزرگتر و یا با تجربه تر رهنمایی و اداره شده، همچنین سه یا چهار نفر از میان آنها که به خوبی اشعار «رب من» را یاد داشته و با صدای خوب و آهنگ مخصوص آن را خوانده بتوانند، به حیث «رب من» خوان تعیین میشوند.

اشعار «رب من» عموماً تک بیتی بوده و همه تقریباً در یک وزن سروده شده اند. این اشعار ناب و پُر بهای فولکلوریک خلق اوزبیک، در شرایط و اوضاع و احوال مختلف اجتماعی و اقتصادی ایجاد گردیده و محصول ذهن و استعداد نوجوانان و جوانان عوام میباشند. «رب من» فقط در شب های ماه رمضان اجراء گردیده، از طرف روز و دیگر اوقات سال اجراء نمی شود. برگزاری «رب من» پس از روز سوم رمضان، از شب چهارم آغاز میگردد. چنان که «رب من» گوینده گان اندرین باب چنین میگویند:

«روزه‌نی اوچ کون توتیب کبلدیم سیزگه

روزه‌نی زکاتینی بپرینگ بیزگه»

ترجمه دری: سه روز روزه را گرفتیم و نزد شما آمدیم، زکات روزه را برای ما بدهید.
اشتراک کننده های «رب من» از نخستین خانه گذر خود آغاز نموده به همه خانه
های گذر و نیز به گذرهای مجاور میروند. «رب من» کننده ها با شور و هلهله و خوشی زیاد
داخل حویلی مورد نظر شده، هنگام داخل شدن به حویلی، همه دسته جمعی و آهنگ مخصوص
نخستین بیت «رب من» را میخوانند:

«رب من یا رب من یا رمضان

رب من الله ماه رمضان»

«رب من» کننده ها همه در صحن حویلی جمع آمده و جلو آنها نفرهای مؤظف
سرود خوان قرار گرفته، برای افراد خانه اشعار مخصوص «رب من» را با آهنگ مخصوص و
دسته جمعی میخوانند. آنها آن گونه اشعار را میخوانند که در آنها صاحبان خانه مدح و توصیف
شده، برای آنها چیزهای خوب و نیکو، بخت و سعادت آرزو میگردد، چنانکه:

رب من ایتیب کبلدیم ایشیگیز گه

خداییم اوغیل ببرسین بپشیگیز گه

ترجمه دری: «رب من» گفته به دروازه تان آمدیم، خداوند به گهواره تان یک پسر

بدهد.

مکه گه بیر یغاچ بار باشی قرا

خداییم اوغیل ببرسین قاشی قرا

ترجمه دری: در مکه درختی است که سرش سیاه است، خداوند برای شما پسر ابرو

سیاه بدهد.

چنین رسم و قاعده است که صاحبان هر خانه، نظر به میل و توان خود برای «رب

من» کننده ها چیزی از گونه پول نقد، میوه تازه یا خشک، نان، کُلچه، شیرینی، دستمال و غیره

میدهند. البته، «رب من» گوینده گان هم چیزهایی از صاحبان خانه انتظار برده و چنان ابیات

«رب من» را میخوانند، در لابلای آن همین مسئله گنجانیده شده باشد، و از سوی صاحبان خانه نیز با شنیدن ابیات مذکور که با صوت و آهنگ مخصوص و جالب خوانده میشوند، تشویق میشوند. چنانکه:

بو اووی دن آواز ملا کبله‌دی

بو اووی دن طباغِ طلا کبله‌دی

ترجمهٔ دری: از این خانه صدای ملا میآید، از این خانه طبَقِ طلا میآید.

بای ایته دی سوریک دن قوی بهره‌من

بای بیچه ایته دی بوغچه آچیب تون بهره‌من

ترجمهٔ دری: بای میگوید که از رمه گوسپند میدهم، زن بای میگوید که از بوغچه (بستهٔ مخصوص کالا) را باز نموده چپن میدهم.

بو اووی دن آواز پیش پیش کبله‌دی

بو اووی دن تبنگ گه کشمش کبله‌دی

ترجمهٔ دری: از این خانه صدای پیش پیش میآید، از این خانه به تبنگ کشمش

میآید.

روزه گه سؤیگن قوی دی گوشنی قنی؟

گوشینی بیگن بؤسه ییز توشنی قنی؟

ترجمهٔ دری: گوشت گوسپندی که در رمضان ذبح کردید، چه شد؟ گوشت آن را

اگر خورده اید، پس سینهٔ آن چه شد؟

پس از گفتن چندین «رب من» از اینگونه، گوینده‌ها با مهارت چنان «رب من»

هایی میگویند که صاحبان خانه را متوجه ساخته و با دادن چیزی، آنها را زیاد در خانهٔ خود

معطل نکنند. چنانکه:

رب من ایتگه‌نیم دی ثوابی بار

ببرهر و ببرمسیزگه نی غمیم بار

ترجمهٔ دری: «رب من» گفتن من ثواب دارد، چیزی بدهید یا ندهید غمی ندارم.

تبوا نی جولله‌ی بپرسم جل چپقه دی

هرجای گه مونچه تورسم کون چپقه دی

ترجمهٔ دری: اگر شتر را جل کنم جل میبرآید، در هرجای این قدر معطل شوم روز

میشود.

با شنیدن این گونه ابیات، طبعاً صاحبان خانه «رب من» کننده‌ها را حرمت نموده و به اندازهٔ توان خود چیزی برای آنها میدهند. «رب من» گوینده گان هم، نظر به اندازه و سخاوت صاحبان خانه و نیز برخورد نیکوی شان، باز هم ابیات چندی را در مدح و توصیف آنها میخوانند و به این ترتیب از آن خانه بیرون شده، به خانهٔ دیگر رفته به عین شکل «رب من» می‌خوانند.

گاهی چنین روی میدهد که صاحب کدام خانه با «رب من» کننده‌ها برخورد صمیمی و خوب نکرده، بدخویی مینماید. یا کدام چیز قابل ملاحظه نداده و حتی برخی از آنها ممکن است، آنها را به خانهٔ خود راه ندهد. در اینگونه مواقع، گوینده‌های «رب من» چنین اشخاص را با ابیات هجوی، نکوهش نموده و عمل و برخورد نامناسب شانرا تنقید میکنند. چنانکه:

بو اوی دی توینیگی نی چنگ باسیبتی

بو بای دی رمه‌سینی گنگ باسیبتی

ترجمهٔ دری: توینیگی (قسمت سرتافی خانه‌های مخصوص تابستانی اوزبیکان و

ترکمن‌ها) این خانه را گرد و خاک گرفته، رمة این بای را گنگ زده است.

بو اوی دی تیگه‌ره‌گی لته- پوته

بو اوی دی اېگه‌سینی کوئی کته

ترجمهٔ دری: گرد و گوشهٔ این خانه پُر از لته و پوته است و کون صاحب این خانه

کلان است.

اوی ده کی بوغچه سینی چنگ باسیبتی
ر مه ده کی قوی لرینی گنگ باسیبتی

ترجمه دری: در بوغچه خانه او گرد و خاک نشسته، گوسپند های رماهش را گنگ زده است.

رب من ایتیب کبلدیم ایشیگیگه
تیاغم ته یریلیب کبتتی تبشیگیگه

ترجمه دری: «رب من» گفته آمدم به دروازه اش، چویم لخشید به سوراخش.
به اینگونه «رب من» کننده ها، با هجو و تنقید طنز گونه صاحب خانه، از آنجا دور شده به خانه های دیگر میروند. «رب من» کننده ها «رب من» گویی را تا نیمه های شب ادامه داده، در این جریان مقدار زیاد پول نقد و مواد گوناگون را صاحبان خانه ها به قسم تحفه و بخشش برای آنها میدهند. آنها از میان خود قبلاً دو سه نفر را به منظور نگهداری و انتقال چیز های جمع شده موظف میسازند.

بر اساس توافق اکثریت شرکت کننده های «رب من» بازی ختم گردیده، همه در محلی گرد هم میآیند و با سرپرستی «میر» ها به بخش نمودن چیز های جمع شده میپردازند. باید گفت که برای «رب من» خوانان و به ویژه کسانی که غریب و یتیم باشند، سهم بیشتر نسبت به سایرین داده میشود. به اینگونه بازی جالب «رب من» پایان یافته، اشتراک کننده ها هر یک به خانه های خود میروند.

باید گفت که در ارتباط این بازی نیکو و پسندیده ممکن است صدها بیت مخصوص «رب من» از هر گونه آن و در هر مورد این بازی وجود داشته باشد. نگارنده آن عده آنرا که از زبان راویان یا اشتراک کننده های مختلف شنیده بود، در بالا از نظر خواننده گان ارجمند گذشتانده، اینک باز هم شماری از بیت های «رب من» را بدون ترجمه آنها می نویسم:

اق تاووغ قره تاووغ ایقا- ایقا
بیر طباغ طلا بپرینگ تیقا- تیقا

رب من ايتيىب كېلدىم اوتك كينه
خدايىم اۋغىل بېرسىن سوتك كينه
* * *

مكه گه بىر يىغاچ بار موناق قينه
خدايىم اۋغىل بېرسىن چىن اُق قينه
* * *

بو اوۋ دى توپىنگى كپترخانه دور
بىرى اوچسه بىرى كېلىب قانه دور
* * *

پىغمبر دى بىر اتى ياقوب (يعقوب) اېدى
اۋن ايگى توركى (تورلوك) كتاب اۋقى بىدى
* * *

اۋن ايگى توركى (تورلوك) كتاب بىرى قنى؟
بىلتىركى مسلمان له بو يىل قنى؟
* * *

پىغمبر دى اۋن بىر اۋغلى بار اېدى
همه سىدن شاه يوسف گلزار اېدى
* * *

شاه يوسف تى اللب اَلِيب چىغدېلر
چاه گه تشلهب بوۋرى يىدى دېدېلر



بازی ها با چهارمغز



پسران در هنگام پخته شدن و رسیدن چهارمغز و فصل تابستان با استفاده از چهارمغز یک سلسله بازی ها را انجام میدهند. اینک خواننده گان ارجمند را با شماری چند از بازی های چهارمغز آشنا می سازیم:

۱۷. دول دول (Dol dol)

این بازی را معمولاً نوجوانان پسر به شکل دو نفری اجراء می نمایند و گاهی سه نفر اشتراک میکنند. بازی عموماً در محل نشیب بیخ دیوار ها اجراء میگردد. در قسمت بالای نشیب یک چُقوری نسبتاً بزرگتر که ۱۵ تا ۲۰ دانه چهارمغز را گنجایش داشته باشد، کنده و یک تن در نزدیک چُقوری مذکور که آن را «دول» یا «غال» می گویند، می نشیند. بازیکن دومی در محل پرتاب چهارمغز که حدود (دو متر) از «دول» فاصله دارد قرار میگیرد. بازیکنان هر یک به اندازه کافی در دامن خود چهارمغز میداشته باشند. بازیکنی که در نقطه پرتاب ایستاده است میان هر دو دستش مقداری (نا معین) چهارمغز را گرفته و خطاب به بازیکن نشسته میگوید:

- جفت می تاق؟ (یعنی جفت است یا تاق؟)

- جفت (طور مثال)

پس از آن بازیکنی که در نقطه پرتاب قرار دارد، چهارمغز های دست داشته اش را به دقت به «دول» می اندازد. در آن صورت ممکن است عده یی از چهارمغز ها از «دول» خارج مانده و تعداد زیاد آن داخل «دول» شود. هر دو بازیکن چهارمغز های داخل «دول» را می شمارند، اگر چهارمغز های داخل «دول» جفت باشد، برنده بازیکنی است که جفت را انتخاب نموده بود.



در آن صورت همه چهارمغز های داخل «دول» به او متعلق میشود، ولی اگر چهارمغز ها تاق بود، بازیکن پرتاب کننده برنده شده و به تعداد چهارمغز های داخل «دول» از بازیکن حریفش چهارمغز میگیرد.



پس از ختم این دور بازی، باز هم همان بازیکن اولی مقداری چهارمغز دیگر را به شکل اول گرفته و به دول می‌اندازد. یا ممکن است بازیکنان جای خود را عوض نمایند. در این بازی بُرد و باخت چهارمغز صورت گرفته و بازی تا میل جانبین یا تمام شدن چهارمغز یکی از بازیکنان ادامه می‌یابد.

۱۸. ایملته‌ری (Eimala tere)

این بازی به دو گونه است:

الف. بازیکنان این بازی از ۲ تا ۴ نفر بوده و سن شان بین ۸ تا ۱۵ ساله است. شیوه بازی طوریست که بازیکنان همه در یک سطح نشیب پهلو به پهلو در قسمت فوقانی آن هر یک با مقداری چهارمغز می‌نشینند. بازی از جانب بازیکن اول با لول دادن یک دانه چهارمغز در سطح نشیب شروع میشود.

پس از اینکه چهارمغز اولی در نقطه‌یی قرار گرفت، بازیکن دومی یک دانه چهارمغز از چهارمغز هایش گرفته و در سطح نشیب لول میدهد، به همین ترتیب، نفر سوم و چهارم به ترتیب یک یک دانه چهارمغز لول میدهند. هرگاه درین بین چهارمغز هر بازیکن به یکی از چهارمغز های لول داده شده اصابت کند، بازیکن مذکور برنده شده و چند دانه چهارمغزی که در میدان لول داده شده باشد، آنها را جمع کرده و میگیرد و بازی سر از نو با لول دادن چهارمغز های دیگر شروع میشود، ولی اگر از چهارمغز های لول داده شده چهار بازیکن هیچ کدام آنها به کدام چهارمغز میدان برخورد نکرد، چهارمغز ها به همان وضع باقیمانده و بازیکن اولی باز هم دومین چهارمغز خود را لول میدهد. پس از آن نوبت بازیکن دوم، سوم و چهارمین چهارمغز خود را لول میدهند. درین حال نیز اگر چهارمغز هر کس به یکی از چهارمغز ها اصابت بکند، او برنده شده و همه چهارمغز های میدان را جمع کرده و بازی سر از نو با لول دادن چهارمغز ها شروع میشود. به این ترتیب، ممکن است گاهی هر بازیکن ۳ یا ۴ دانه چهارمغز را به نوبت لول بدهد، ولی هیچ برنده نشود. اما با زیاد شدن چهارمغز ها در میدان طبعاً امکان برخورد چهارمغز لول داده شده زیاد میشود. بازی تا میل بازیکنان ادامه می‌یابد.

ب. تعداد بازیکنان از ۲ تا ۴ نفر و یا بیشتر میباشند، بازی در سطح نشیب اجراء میشود. برای اجراء بازی در قسمت پایین سطح نشیب یک چقوری نسبتاً بزرگ که حد اکثر گنجایش ده دانه چهارمغز را دارد حفر نموده و به آن از انتهای بالای سطح نشیب یک جویچه کم عمق که یک دانه چهارمغز داخل آن لول خورده بتواند، می کشند و بازیکنان همه در بالای سطح نشیب در انتهای جویچه قرار میگیرند.

شیوه بازی طور است که نفر اول یک دانه چهارمغز را در جویچه رها میکند، این چهارمغز از داخل جویچه لولیده و بالاخره به داخل چقوری رسیده و توقف میکند، بعداً بازیکن دوم، سوم و چهارم از چهارمغز های شان یک دانه لول میدهند. درین جریان چهارمغز هر بازیکن اگر در بالای چهارمغز های دیگر قرار بگیرد، برنده شده و همه چهارمغز های داخل چقوری از آن او میشود. اما، اگر تا بازیکن آخری کدام چهارمغز بالای چهارمغز های داخل چقوری قرار نگرفت، در آنصورت دوباره بازیکن اول، دوم و... دومین چهارمغز خود را از جویچه لول میدهند. در این حال نیز هر وقت کدام چهارمغز بالای چهارمغز های داخل چقوری قرار گرفت، بازیکن صاحبش برنده میشود.

هرگاه بازیکنی در بازی برنده شده و چهارمغز های داخل چقوری را تصاحب کند، در آن صورت بازیکنان سر از نو دور دیگر بازی را با لول دادن چهارمغز های دیگر شروع میکنند. به این ترتیب این بازی با تمایل بازیکنان ادامه می یابد.*

۱۹. ناخنک (Nakhonak)

این بازی میان دو سه و یا زیادتر بازیکنان (معمولاً پسران تا ۱۲ ساله) اجراء میشود. شیوه بازی طور است که بازیکنان در یک سطح هموار به فاصله های دلخواه نه چندان زیاد دور از هم روی پا ها نشسته و هر یک یکدانه چهارمغز جلو خود روی زمین میگذارند. بازیکنان به نوبت، هر یک برای یک مرتبه، چهارمغز خود را حرکت میدهند. در جریان بازی هر بازیکن می کوشد تا

* این شکل بازی بیشتر در اولوسوالی درآب رایج است.

چهارمغز خود را نزدیک چهارمغز مورد نظرش (به فاصله یک ناخن یا کمتر) برساند. هر بازیکن اگر به این کار توفیق یابد، برنده شده و فقط همان چهارمغز حریفش را میگیرد. بازیکن بازنده مجبور است که بجای چهارمغز باخته گی اش، چهارمغز دیگری گذاشته و با دیگران به بازی ادامه دهد. در این بازی بُرد بیشتر چهارمغز با کسی است که بتواند از فاصله های مختلف با مهارت چهارمغز خود را نزدیک چهارمغز مورد نظر حریفانش به فاصلهٔ یک ناخن یا کمتر برساند. بازی تا میل بازیکنان ادامه می‌یابد.

۲۰. اوریب چیقهره‌ری (Oreb cheqarary)

تعداد بازیکنان دو نفر و ندرتاً سه نفر میباشند. محل بازی معمولاً بیخ دیوار انتخاب شده و بیخ دیوار را به امتداد خط مستقیم جویچهٔ کم عمق ساخته و در آن هر بازیکن دو دو یا یک یکدانه چهارمغز را پهلو به پهلو در بین جویچه میگذارند، طوری که نصف چهارمغز ها از میان جویچه بیرون قرار داشته باشد. بر اساس توافق بازیکنان یا بر طبق یکی از شیوه های نوبت گیری، نوبت اول، دوم و سوم تعیین میگردد. همچنین نقطه یا خطی را به فاصلهٔ تقریباً دو متر دور از جویچهٔ چهارمغز معین میسازند که از آن نقطه بازی آغاز میشود.

شیوهٔ بازی به گونه ایست که بازیکنی که نوبت نخست از اوست چهارمغزی را به دست گرفته و در نقطه یاخط تعیین شده قرار گرفته و از آنجا با دقت به وسیلهٔ چهارمغز دست داشته اش، چهارمغز های داخل جویچه را هدف گرفته و با شدت تمام میزند. درین حال در اثر ضربهٔ واردهٔ او بر چهارمغز، اگر یک یا دو چهارمغز از جویچه بیرون بیفتد، او برنده شده و چهارمغز های خارج شده را میگیرد. هرگاه او در اثر ضربه زدن موفق به بیرون ساختن چهارمغز های جویچه نشود، نوبتش سپری شده و به بازیکن دوم میرسد. بازیکن دوم نیز مانند بازیکن اول از مبدأ تعیین شده با چهارمغز دست داشته اش، چهارمغز های داخل جویچه را هدف گرفته و میزند. طبعاً هر چند دانه چهارمغزی را که بیرون کرد از خودش میشود و در صورت عدم موفقیتش، اگر بازیکن سوم باشد نوبت به او رسیده و در صورتیکه دو بازیکن

باشد، نوبت دوباره به بازیکن اولی میرسد. به این ترتیب این دور بازی تا تمام شدن چهارمغز های چیده شده در بین جویچه ادامه یافته و طبعاً درین بازی هر بازیکن بیشترین چهارمغز ها را با ضربه چهارمغز خود از محل چیده شده شان بیرون آورد، برنده و دور دوم، سوم... بازی با چیدن چهارمغز های مساوی توسط بازیکنان ادامه داده شده و بازی تا تمایل و توافق بازیکنان به همین شکل ادامه می‌یابد.

۲۱. بوی بوی یا چت چت (Boi boi)

این بازی را پسران (۷ تا ۱۷ ساله) اجراء نموده و گاهی هم به گونه تفتن و شوق بزرگسالان نیز آنرا بازی میکنند. بازی عموماً در امتداد کوجه ها و بعضاً در صحن حویلی های بزرگ و وسیع انجام می‌یابد. بازی «بوی بوی» را دو نفر با دو دو چهارمغز بعضاً سه بازیکن با دو دو دانه چهارمغز و همچنین گاهی دو بازیکن با سه سه دانه چهارمغز اجراء میکنند. پیش از اینکه به معرفی این بازی پرداخته شود، برخی از اصطلاحات و شرط و شرایط مربوط این بازی را توضیح و تشریح می‌نماییم.

خو و پر راک: این دو اصطلاح زمانی به میان می‌آیند که در جریان بازی چهارمغز با پای عابرین، وسایط یا چهار پایان برخورد کند. بازیکنان از اصطلاحات مذکور همان را بر می‌گزینند که به نفع شان تمام شود.

هرگاه میان بازیکنان اصطلاح «خو» قبول شده و حالت آن فیصله گردد، در آن صورت چهارمغزی که به مانع برخورد در همان حال جایجا گذاشته شده و به جریان بازی ادامه میدهند. ولی اگر حالت «پر راک» قبول شده باشد، بنابر توافق جانبین چهارمغز تصادم کرده به فاصله معینی از محل برخورد دور گذاشته شده و پس از آن به بازی ادامه داده میشود. معمولاً از دو حالت «خو» و «پر راک» هر کدام از جانب هر بازیکن زودتر با صدای بلند گفته شود، همان حالت عملی میگردد.

کیلر و کیمس: در جریان بازی «بوی بوی» و گاهی هم در بازی «ناخنک» چهارمغز از سطح نشیب لول میخورد، درین حال میان بازیکنان از دو حالت یکی آن ممکن

است قبول و عملی شود: یکی حالت «کیلر» که در آن صورت میگذارند تا چهارمغز در سطح نشیب لول خورده و در یک نقطه متوقف گردد. دیگری حالت «کیمس» که در آن صورت از نقطه بالای سطح نشیب که چهارمغز واپس میخواید پایان بیاید، چهارمغز را گرفته و در همان نقطه میگذارند. باید گفت که بازیکنان از دو اصطلاح مذکور همان را برگزیده و صدا میکنند که بنابر وضعیت بازی به سود شان باشد. البته اصطلاح گزیده همان بازیکن در بازی تطبیق میگردد که جلوتر از حریفش اصطلاح مورد نظرش را با صدای بلند گفته باشد.

قوشر و قوشمس: گاهی در جریان بازی چهارمغز می‌شکند، درین حالت است که

دو حالت «قوشر» و «قوشمس» پیش می‌آید. هر بازیکن بنابر وضعیت بازی همان اصطلاح را بر می‌گزیند که به سودش باشد. هرگاه حالت «قوشر» فیصله گردد، در آن صورت چهارمغز هر بازیکن که شکسته باشد، به عوض چهارمغز دیگر میگذارند و اگر حالت «قوشمس» قبول و فیصله شود، در آن صورت به عوض چهارمغز دیگر گذاشته نشده و با همان کمبود به بازی ادامه داده میشود. باید گفت که از دو حالت «قوشر» و «قوشمس» همان را قبول و عملی میسازند که از طرف یکی از بازیکنان با صدای بلند و جلوتر از حریف گفته شود.

آقر و آقمس: این دو حالت موقعی پیش می‌آید که چهارمغز در جریان بازی بین آب

روان جوی بیافتد. در حالت «آقر» اگر چهارمغز در بین آب هر اندازه فاصله را طی کند قبول شده و از هر نقطه‌ای که چهارمغز از داخل آب کشیده شود، در همانجا گذاشته میشود. اما در حالت «آقمس» چهارمغز در هر نقطه‌ای که در آب افتیده باشد در همانجا کنار جوی مانده میشود. یعنی فاصله طی شده به وسیله جریان آب درین حالت محاسبه نمی‌شود. بازیکنان از دو حالت همان را بر می‌گزینند که به سود شان باشد. البته همان را عملی میسازند که از طرف بازیکنی جلوتر از حریفش گفته باشد.

بوی اوسر و بوی اوسمس: بعضاً اتفاق می‌افتد که در جریان بازی چهارمغز در بیخ

دیوار یا میان گودال قرار بگیرد. اینجاست که حالت «بوی اوسر» و «بوی اوسمس» به میان می‌آید. معمولاً بازیکنی که نوبت بازی از او است حالت «بوی اوسمس» و حریفش حالت

«بوی اوسر» را انتخاب مینمایند، چونکه در جریان بازی به سود شان میباشد. البته در حالت یاد شده همان را عملی می‌سازند که از طرف بازیکنی جلوتر از حریفش گفته شده باشد.

اگر حالت «بوی اوسر» عملی گردد، در آن صورت بازیکن هنگام زدن یا پرتاب چهارمغز مجبور است ایستاده و بدون خم ساختن کمر خود چهارمغز را پرتاب کند. و هرگاه حالت «بوی اوسمس» قبول و فیصله گردد، در آن صورت بازیکن هنگام زدن چهارمغز میتواند به صورت عادی با خم ساختن بدن و یا هر طوریکه دلش خواست چهارمغز را بزند. معلوم است که زدن چهارمغز میدان با چهارمغز دیگر از فاصله دور در حالت قد راست بودن بدن مشکل میباشد.

کوچر و کوچمس: هرگاه در جریان بازی چهارمغز میان سنگ و کلوخ یا چوب و خس و خاشاک قرار بگیرد، مسأله پاک کردن گرد و گوشه چهارمغز از کلوخ، خس و خاشاک پیش میآید. برای بازیکنی که نوبت بازی را دارد حالت «کوچر» مفید است. اگر حالت «کوچر» مورد پذیرش بازیکنان قرار گرفت، همه موانع از گرد و گوشه چهارمغز پاک شده و بعداً بازیکن بازی را ادامه میدهد. و هرگاه حالت «کوچمس» قبول و فیصله شده باشد، در این حالت بازی بدون پاک ساختن ماحول چهارمغز از موانع ادامه داده میشود. البته از دو حالت یاد شده همان را عملی می‌سازند که از طرف یک بازیکن جلوتر گفته شود.

اکنون به شرح بازی «بوی بوی» یا «قد قد» می‌پردازیم. همان گونه که پیشتر گفتیم این بازی را دو نفر با دو دو چهارمغز و نیز گاهی با سه سه چهارمغز اجراء میکنند.

سن بازیکنان: ۶ تا ۱۴ سال گاهی هم بیشتر.

جنس بازیکنان: عموماً پسران، ندرتاً دختران خوردسال.

فصل و زمان بازی: عموماً فصل تابستان هنگام پخته شدن چهارمغز و از طرف روز.

شیوه بازی: این بازی عموماً در امتداد کوچه ها و گاهی هم در صحن حویلی ها

اجراء میشود. برای اجرای بازی هر یک از بازیکنان دو دانه چهارمغز را گرفته و چندین

چهارمغز ذخیره نیز میداشته باشند. بنابر توافق و یا شیر و خط نوبت نخست به یکی از بازیکنان تعلق میگیرد. بازیکنی که نوبت نخست از او نیست، هر دو چهارمغز خود را به فاصله نزدیک به هم بر زمین میاندازد، پس از آن بازیکن دیگر از فاصله های مختلف (طور مثال ۳۰، ۳۵ یا ۲۵ متر دور از چهارمغز های حریش) از او میپرسد که چهارمغز های روی زمین را بزند یا خبر؟ در صورت قبول شدن با خم ساختن بدنش به جلو، یکی از چهارمغز های حریش را به دقت هدف گرفته و با چهارمغز خود آنرا میزند. در اینجا ممکن است یکی از این دو حالت پیش بیاید:

الف. ممکن است، نخستین چهارمغز او با یکی از چهارمغز های حریش اصابت نکند. در آن صورت او از همان جای با دومین چهارمغز خود یکی از چهارمغز های حریش را هدف میگیرد.

ب. ممکن است که نخستین چهارمغز او به یکی از چهارمغز های حریش اصابت نکند. در آن صورت او همان چهارمغز حریش را گرفته و از محل چهارمغز خودش، چهارمغز دومی حریش را هدف میگیرد.

در جریان بعدی بازیکن مذکور با سه چهارمغز (دو دانه از خودش و یک دانه از حریش که برده است.) یک دانه چهارمغز باقیمانده حریش را هدف میگیرد. این حالت در صورت موفقیت در حالت (الف) با چهارمغز دومی هم به وجود آمده میتواند.

زمانیکه بازیکن مذکور به نوبت با سه چهارمغز دست داشته‌اش، یک دانه چهارمغز باقیمانده حریش را هدف میگیرد. اگر با یکی از چهارمغز هایش چهارمغز حریش را زده بتواند، همان چهارمغز هم از او شده و این دور بازی به نفع او تمام شده، بعداً بازیکن باخته دو دانه چهارمغز دیگر را به زمین انداخته و بازیکن برنده با داشتن امتیاز نوبت آغاز بازی، مانند پیش بازی را می‌آغازد. ولی اگر هیچ یک از سه چهارمغز او به چهارمغز حریش اصابت نکند، در آن صورت بازیکن دومی با همان یک چهارمغز خود، یکی از نزدیکترین چهارمغز های

حریفش را هدف میگیرد. نظر به فاصله و وضع قرار داشتن هر سه چهارمغز بازیکن اولی، ممکن است او نزدیکترین چهارمغز خود را به بازیکن دوم «بوی» بگوید. درین حال بازیکن دوم همان چهارمغز را بدون هدف گرفتن برداشته و از محل آن مثل حالت پیشتر بازی را ادامه خواهد داد. ولی اگر حریفش بنا بر وضعیت چهارمغز هایش هیچ کدام را «بوی» نگوید، در آن صورت او مجبور است با همان یک دانه چهارمغزش یکی از چهارمغز های حریفش را هدف بگیرد. در اینجا دو حالت ممکن است رخ بدهد:

الف. ممکن است چهارمغز او به هیچ یک از سه چهارمغز حریفش اصابت نکند، در آن صورت نوبت به حریفش میرسد.

ب. ممکن است چهارمغز او به یکی از چهارمغز های حریفش اصابت بکند، در آن صورت او از محل چهارمغز خودش با داشتن دو چهارمغز بازی را مانند قبل ادامه میدهد. در جریان بازی نظر به وضعیت و موقعیت چهارمغز ها، به بازیکن زنده حریفش میتواند نزدیکترین چهارمغز را «بوی» بگوید. باید گفت که در جریان بازی هر یک از بازیکنان ممکن است با به دست آوردن سه چهارمغز، دو چهارمغز و یا با داشتن یک چهارمغز به بازی ادامه دهند. بُرد و باخت دو دانه چهارمغز ممکن است چندین دور را به همین گونه بازی نمایند. باخت کامل یک دور زمانی است که یک بازیکن با مهارت هر دو چهارمغز حریفش را ببرد.



۲۲. گان گان (Gan gan)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۴ نفر گاهی بیشتر.

سن بازیکنان: ۱۰ تا ۱۷ ساله.

جنس: پسران.

موسم بازی: فصل تابستان هنگام پخته شدن چهارمغز.

شیوه بازی: برای اجرای این بازی نخست در سطح هموار زمین جویچه کم عمق و لشم به طول ۲ تا ۳ متر و گاهی بیشتر ایجاد نموده، از انتهای جویچه گک به بعد سه چُقوری گک «غال» کم عمق که یک دانه چهارمغز آزادانه داخل و خارج شده بتواند، به فاصله یک یا دو بلست دور از هم به امتداد جویچه گک می کنند. باید گفت که در بین جویچه گک هم باید چهارمغزها آزادانه حرکت کرده بتواند.

همه بازیکنان هر یک یک دانه چهارمغز را پهلو به پهلو در حصه وسط جویچه می چینند. بعد نفر نخست، دوم، سوم و... بر اساس یکی از شیوه های نوبت گیری معین میگردد. همه بازیکنان برای اجرای بازی برای خود یک دانه «سانقه» میداشته باشند. «سانقه» معمولاً از سنگ کوله به بزرگی یک دانه چهارمغز متوسط انتخاب میشود. بازیکنی که نوبت نخست از اوست، در نقطه آغاز جویچه روی زمین نشسته و به یک دست «سانقه» خود را گرفته، چهارمغزهای چیده شده را به دقت هدف میگیرد. «سانقه» به وسیله ضربت انگشت اشاره دست دیگر زده میشود. بازیکن چنان با دقت به «سانقه» خود ضربه میزند که «سانقه» در بین جویچه حرکت نموده و مستقیم به چهارمغزهای چیده شده بخورد. در اینجا حالات زیر ممکن است پیش بیاید:

الف. ممکن است بازیکن چنان با دقت با «سانقه» اش به چهارمغزها ضربه بزند

که یک دانه یا گاهی بیشتر چهارمغز داخل یکی از سه سوراخ (غال) شود. این حالت را

«گان» گویند. در آن صورت چهارمغز «گان» شده از آن او شده و او آن را در حقیقت میبرد. این بازیکن میتواند از محل «سانقه» اش به همان شکل نخستین چهارمغز دیگری را هدف بگیرد.

ب. ممکن هیچ چهارمغز «گان» نشده و «سانقه» بازیکن در بین چهارمغز ها میان جویچه باقی بماند. در آن صورت «سانقه» در قطار سایر چهارمغز ها جابجا گذاشته شده و نوبت به بازیکن دوم میرسد. او میتواند از قسمت آغاز جویچه مثل بازیکن نخست با «سانقه» خود چهارمغز ها و یا «سانقه» بازیکن نخست را هدف بگیرد، اگر «سانقه» بازیکن نخست از جویچه و حدود «غال» ها لول خورده بگذرد، در آن صورت او میتواند آنرا بردارد و منتظر رسیدن نوبت باشد.

بازیکن دوم اگر چهارمغزی را «گان» کند، آنرا میبرد. همچنین اگر او با مهارت، «سانقه» بازیکن نخست را «گان» کند، در آن صورت تاوان یک بر سه است، یعنی بازیکن دوم از بازیکن نخست که «سانقه» اش «گان» شده سه دانه چهارمغز میگیرد. هرگاه بازیکن دوم هم در نوبت خود نتواند چهارمغزی را «گان» کند و یا پس از «گان» ساختن چهارمغزی یا «سانقه» در نوبت دوم خود موفق نگردد، نوبت به بازیکن سوم میرسد که مطابق دیگران بازی را پیش میبرد. اگر «سانقه» بازیکن سوم هم در بین جویچه یا حدود «غال» ها باقی بماند، او حق برداشتن نداشته و در قطار چهارمغز ها میماند. این دور بازی تا «گان» شدن همه چهارمغز های چیده شده در جویچه به وسیله بازیکنان ادامه می‌یابد. در صورت «گان» شدن همه چهارمغز ها، بازیکن ها مانند دفعه نخست دوباره یک یک دانه چهارمغز در وسط جویچه چیده و بازی را آغاز میکنند. باید گفت که اگر در جریان بازی چهارمغزی را کدام بازیکن بشکند، عوضش یک دانه چهارمغز به قسم تاوان میگذارد. اگر بدون «گان» شدن از جویچه و حدود «غال» ها بیرون شود، آنرا دوباره در وسط جویچه میگذارند. بازی به همین شکل تا تمایل بازیکنان ادامه می‌یابد. این بازی را میتوان بلیارد عامیانه گفت.

۲۳. چهار پوچاغ (Char pochagh)

شمار بازیکنان: ۲ نفر.

سن: ۸ تا ۱۶ ساله.

جنس: پسران.

شیوه بازی: این بازی را پسران با پوست چهارمغز و ندرتاً با پوست پسته اجراء میکنند. برای اجرای بازی چهار دانه پوست چهارمغز را میگیرند، بازی روی شرط (معمولاً چهارمغز، در صورت پوست پسته روی پسته) تعیین شده اجراء میشود. میدانیم که یک طرف پوست چهارمغز (محدب) و سوی دیگر آن فرورفته (مقعر) است. اکنون یک تن از بازیکنان هر چهار پوچاغ چهارمغز یا پسته را بالا می اندازند. پس از افتیدن پوچاغ ها به زمین آنها ممکن است حالات زیر را داشته باشند:

الف. ممکن سوی (محدب) همه پوچاغ ها رو به بالا قرار گیرد. در آن صورت بازیکنی که پوچاغ ها را بالا انداخته بود، شرط را میبرد. ممکن است، سوی (محدب) دو پوچاغ رو به بالا و از دو پوچاغ دیگر رو به پایین (یعنی سوی مقعر آن رو به بالا باشد) قرار گیرد. در این صورت نیز، بازیکن مذکور برنده شرط است.

ب. ممکن است، سه پوچاغ به شکل (محدب) یعنی محدب آن رو به بالا و یک پوچاغ به شکل مقعر آن رو به بالا قرار گیرد. در آن صورت، بازیکنی که پوچاغ ها را پرتاب نموده است، شرط را می بازد.

ج. ممکن است، سه پوچاغ به شکل مقعر و یکی به شکل محدب قرار گیرد. در این صورت نیز بازیکن نخست شرط را می بازد.

د. ممکن است سوی (مقعر) همه پوچاغ ها رو به بالا قرار گیرد. در این صورت هم بازیکن مذکور باخته، بازیکن دیگر شرط را میبرد.

به این ترتیب، بازی «چهار پوچاغ» تا توافق و میل بازیکنان ادامه می یابد. اگر

بازیکنی که پوچاغ را بالا پرتاب میکند شرط را ببرد، میتواند دفعه دیگر هم پوچاغ ها را

خودش پرتاب کند، ولی اگر او بازی را ببازد، در نوبت دیگر به بازیکن دومی نوبت

پرتاب پوچاغ ها میرسد.

بازی ها با خسته یا هسته زردآلو



در فصل تابستان که میوه ها پخته میشوند، اطفال با چهارمغز، سیب، هسته (خسته) زردآلو، بادام و غیره یک تعداد بازی ها و سرگرمی های جالبی را اجراء می نمایند. اینک در ذیل ما خواننده گان ارجمند را با بازی ها و سرگرمی های اطفال که با هسته یا خسته زردآلو اجراء میگردد، آشنا میسازیم:

۲۴. یالکی مغز یا یاره کی مغز (Yarake maghez)

این بازی را پسران و دختران (۷ تا ۱۵) ساله اجراء مینمایند، در این بازی به ویژه دختران خیلی شوقمند میباشند. بازی بین دو نفر اجراء میشود. میان مردم این باور (که در نتیجه تجارب زندگی به دست آمده) موجود است که، اگر زردآلو با هسته اش خورده شود معده انسان تکلیف هاضموی و نفخ پیدا نمی کنند. یعنی هسته زردآلو این اثرات سوء را از بین میبرد. به هر حال، اطفال حین خوردن زردآلو، هسته (خسته) آنرا جمع کرده با آن بازی هایی مانند یالکی مغز، جفت می تاق؟ و غیره را اجراء نموده، یا همان دم و یا پس از ختم بازی آنرا شکستانده میخورند.

شیوه بازی «یالکی مغز» طور است که هنگام خوردن هسته زردآلو و بعضاً بادام گاهی در بین یک هسته، دو دانه مغز وجود میداشته باشد. در این حال است که، طفلی که با همبازی خود با آن دو مغز هسته زردآلو بازی «یالکی مغز» می‌نماید. یعنی از دو دانه مغز، یکی را خودش و دومی را همبازی اش که آماده بازی شده، می‌خورند. به این ترتیب، عهد و پیمان بازی از همین وقت بسته میشود. برنده شدن و بازنده شدن بازی صبح وقت تعیین میگردد، طوری که در این بازی به خطر برنده شدن از هر دو بازیکن هر کدام که وقت بیدار شد، نزد همبازی خود رفته، اگر خواب بود بیدارش میکند و اگر بیدار بود، با تیزی به او میگوید: «السلامُ علیکم یالکی مغز!» طبعاً از هر دو بازیکن هر کدام جمله بالا را زودتر به همبازی خود بگوید، برنده شناخته شده و شرط را میبرد. بسیاری اوقات زمانی که یکی از بازیکنان جانب خانه حریف غرض غافلگیر ساختنش روان باشد، حریف پیشتر از او در بیخ دیوار کمین گرفته او را غافلگیر ساخته و سلام میگوید و بازی را میبرد. بعضاً این بازی توسط بادام دو مغزه نیز اجراء میگردد.

۲۰. جفت می تاق؟ (Joft me taq?)

این بازی نیز با هسته زردآلو بین دو نفر اجراء میگردد. پسران و دختران هسته های زردآلو را جمع نموده و دو دو نفر با هم بازی «جفت است تاق» را اجراء میکنند. شیوه بازی طوریست که یک نفر تعدادی هسته زردآلو را در مشت های خود گرفته و در مقابل نفر همبازی اش قرار میگیرد و از او میپرسد که، «جفت می تاق؟» (جفت است یا تاق؟) طور مثال اگر نفر مقابل بنابر حدس خود «تاق!» گفت، نفر اول مشت خود را باز نموده هسته ها را با هم می شمارند، هرگاه هسته های مشت نفر اول تاق بود، نفر دوم برنده شده و همان تعداد هسته های داخل مشت نفر اول را میگیرد. ولی هرگاه تعداد هسته «جفت» برآمد، نفر دوم بازنده شده و مجبور است به تعداد هسته های داخل مشت نفر اول به او از هسته های خود بدهد. پس از آن بازی باز هم سر از نو با پنهان کردن تعدادی هسته زردآلو، به وسیله یکتن از آنها شروع میشود. معمولاً بازی تا تمام شدن هسته های یکی از طرفین ادامه می‌یابد.

۲۶. چندک (Chandak)

این بازی نیز مخصوص پسران و دختران (۷ تا ۱۵ ساله) بوده و مشابه به بازی «جفت است تاق؟» است. تنها فرق آنها این است که در بازی «جفت است تاق؟» نتیجه بازی بر اساس تاق و یا جفت بودن هسته های مشت نفر است. در حالیکه در شکل بازی «چندک» نتیجه بازی بر اساس فهمیدن تعداد مجموعی هسته های مشت نفر است. شیوه بازی طوریست که نفر اول تعدادی هسته زردآلو را در مشت هایش پنهان ساخته از نفر دوم میپرسد که: چندتا است؟ نفر دوم از روی حدس خود عددی را (طور مثال، ۷ دانه) میگوید. حال نفر اول مشت خود را باز نموده و با هم هسته های داخل مشت را می شمارند. هرگاه تعداد هسته های زردآلو ۷ دانه بود، نفر دوم برنده شده و همه ۷ هسته داخل مشت نفر اول را میگیرد. اگر هسته های داخل مشت او ۷ دانه نبود (یعنی از ۷ دانه کم یا بیش بود) نفر دوم بازنده شده، نفر دوم مکلف است تا به تعداد هسته هایی که در مشت نفر اول است، از هسته های خود به او بپردازد. بازی سر از نو با پنهان ساختن تعداد هسته توسط یکی از بازیکنان در مشت هایش شروع میشود. بازی تا میل جانبین و یا با تمام شدن هسته های زردآلو یکی از بازیکنان میان آنها ادامه می یابد.



بازی ها با توپ

اطفال و نوجوانان جوجان با توپ و دنده چند نوع بازی و سرگرمی جالبی را اجراء می نمایند. ممکن بعضی از این بازی ها یا همه آنها در دیگر نقاط میهن عزیز ما عیناً و یا با کمی تفاوت اجراء شود. این بازی ها عموماً در اواخر خزان و اوایل زمستان و نیز در اوایل فصل بهار در دشت های خارج از شهر و ساحات وسیع باغ ها در داخل شهر اجراء میشوند. قبل از اینکه به معرفی و توضیح بازی ها بپردازیم، خوب است که ساختمان انواع توپ هایی را که به منظور بازی و سرگرمی، توسط اطفال و نوجوانان به کار میروند، آشنا شویم:

الف. توپ توری

مایه اصلی این توپ شال یا لته هایست که طور کروی به صورت سخت درآورده شده، بعداً روی آن یک تکه کلفت تر میپوشانند. از آخر روی قشر خارجی آن توسط تار (معمولاً تار دمس رنگه یا تار کفش دوزی) به صورت بافت تور می دوزند. در نتیجه کاربرد تار های رنگه و دیزاین های متنوع، توپ قشنگی با نقش های جالب بدست می آید.

ب. توپ چرمی

مایه یا هسته این گونه توپ، میده چرم یا به اصطلاح «ریزگی» چرم بوده و آن را در بین توته های چرمی که در قشر یا پوش خارجی از سه توته چرم تشکیل شده، طوریکه یک توته بزرگ به شکل مستطیل و دو توته دیگر به صورت دایروی کوچک میباشد. اولاً توته مستطیلی به شکل استوانه یی شکل دوخته شده، بعداً توته خورد دایروی اول را به شکل یکی از قاعده های آن دوخته و بین آن ریزگی های چرم را جا داده و توته دومی را طرف دیگرش می دوزند. توپ چرمی و توپ توری خیلی سخت بوده و با آنها عموماً نوجوانان بازی می نمایند.

ج. توپ پشمی

این نوع توپ را اطفال معمولاً از پشم گاو ها میسازند. در کوچه یی که گاو ها (باده) از دشت آمده و از آنجا میگذرند، کمین میگیرند و بعداً از بدن هر گاو با چنگال کم کم پشم کنده و آنها را جمع نموده با هر دو دست مانند ساختن قروت کلوله می نمایند. برای

سخت شدن و چسپیدن پشم کمی آب میزنند و به این ترتیب توپ پشمی حاصل میشود. بعضاً بین پشم سنگ خورد گذاشته شده و آنرا سخت‌تر میسازند.

د. توپ لته‌یی

این توپ معمولاً از لته پاره های کهنه ساخته شده و روی آن از تکه نسبتاً به اصطلاح دبل پوش گرفته، آنرا میدوزند. نوجوانان در بازی های خود از توپ های توری و چرمی که سخت و مقاوم است اکثراً استفاده نموده و از توپ های پشمی و لته‌یی استفاده نمی‌کنند. توپ های لته‌یی و پشمی مخصوص اطفال است.

دنده یا دستک

چوب استوانه‌یی لشمی است به طول (در حدود ۷۰ سانتی متر) که معمولاً از شاخه درخت توت، چنار، آلو، زردآلو و غیره ساخته شده و غرض زدن توپ به کار برده میشود.



۲۷. غال محمد شپیی

این بازی ویژهٔ اطفال (۶ تا ۱۶) ساله بوده، نوجوانان و دختران آن را بازی نمیکنند. فصل بازی مانند اکثر بازی های عامیانه اواخر خزان و اوایل زمستان و نیز فصل بهار است و تنها به وسیلهٔ توپ اجراء میشود. برای اجرای بازی یک سطح نشیب (معمولاً بیخ دیوار یا پشتهٔ زمین) انتخاب شده و اولاً یک چقوری به اندازهٔ یک توپ داخل و خارج شده بتواند. (توپ به اندازهٔ یک نارنج متوسط است.) در آن ایجاد می نمایند. نام این غار یا به اصطلاح عامیانه «غال» را «غال محمد شپیی» میگذارند. بعداً در اطراف آن به تعداد شرکت کنندگان بازی غار (غال) ایجاد شده و هر یک بازیکن یکی از آنها را به خود انتخاب مینماید. همچنین از محل بازی به فاصلهٔ ۵۰ متر یا بیشتر جایی را تعیین می نمایند تا بازیکنان حینی که توپ داخل «غال محمد شپیی» میشود، به آنجا دویده و دوباره خود را به محل بازی برسانند.

شیوهٔ بازی طوریت که یک نفر از میان بازیکنان بر اساس توافق یا داوطلب غرض آغاز بازی تعیین میگردد. این بازیکن توپ را به دست گرفته و به فاصلهٔ یک یا یک و نیم متر دور از غار ها (غال ها) روی زمین زانو میزند و توپ را روی زمین به طرف غال ها لول میدهد. در اینجا دو حالت ممکن است پیش بیاید:

الف. ممکن است توپ لول خورده داخل غال وسطی (غال محمد شپیی) شده در آن گیر کند. درین حال همه بازیکنان از محل بازی با سرعت تمام جانب محل تعیین شده دویده، خود را به آنجا می رسانند. بازیکن لول دهنده باید فوراً جست زده و توپ را گرفته، بازیکنان را تعقیب نموده و با توپ بزند. اگر توپ را غرض زدن یکی از بازیکنان پرتاب نکند، چانس پس آمدن بازیکنان کم شده و همانجا باقی می ماندند. در اینجاست که لول دهندهٔ توپ نزدیک محل تعیین شده رفته و به ترتیب توپ را بالا انداخته و به دست میگیرد. ممکن است در اینجا بازیکنان از فرصت استفاده بُرده و خود را به مبدأ بازی برسانند. اگر در این بین او نتواند یکی از بازیکنان را با توپ بزند و همه از نزد او گریخته و خود را به مبدأ بازی برسانند، در آن

صورت او دوباره مثل دفعه اول به زمین زانو زده و توپ را لول می‌دهد. ولی اگر او کدام بازیکن را با توپ بزند، در آن صورت عوض او همان بازیکن توپ خورده قرار می‌گیرد.

ب. ممکن است توپ لول داده شده داخل یکی از غال های دیگر غیر از «غال محمد شیپی» شود. در آن صورت، کسی که غال مذکور متعلق به اوست پشت بازیکن لول دهنده توپ سوار میشود. حال بازیکن لول دهنده مجبور است با بار خود توپ را لول بدهد. در اینجا ضمن لول خوردن توپ، اگر توپ باز هم داخل غال نفر سوار شده گردید، بازیکن مذکور یک چشم لول دهنده را با دست پُت میکند و اگر داخل غال نفر دیگری شد، نفر اول از پشت او پایین شده و نفر دوم روی او سوار میشود. هرگاه توپ داخل غال خود بازیکن لول دهنده شود، در آن صورت نفر از پشت او پایین می‌آید. (یعنی جا هایشان عوض گردیده، نفر بالایی مینشیند و لول دهنده قبلی توپ، بالای او سوار میشود.) همچنین اگر توپ داخل غال محمد شیپی شد، باز هم همه بازیکنان جانب محل تعیین شده می‌گریزند.

ج. بعضاً اتفاق می‌افتد، که توپ پی در پی چندین مرتبه داخل غال یک نفر شود، در آن صورت بازیکنی که غال متعلق به اوست بر علاوه‌یی که پشت او سوار است، به ترتیب هر دو چشم، بینی و دهان او را پُت میکند و هر دفعه‌ایکه توپ درین حالت داخل غال خود بازیکن لول دهنده یا غال بازیکن دیگر شود، به ترتیب دهن، بینی و چشم لول دهنده باز کرده میشود. ولی اگر توپ در هر حالتی داخل «غال محمد شیپی» شد، همه به طرف محل تعیین شده می‌گریزند. به همین ترتیب بازی تا تمایل و خستگی بازیکنان ادامه می‌یابد.



۲۸. مرغی (Morghe)

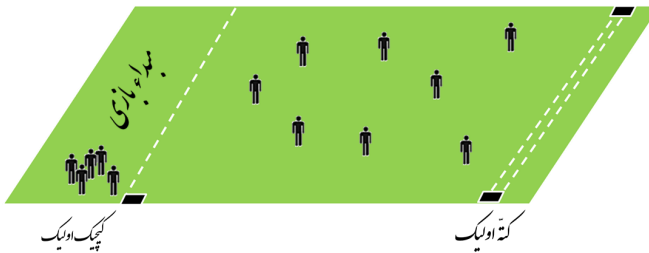
این بازی هم پسرانه بوده و دختران آنرا بازی نمی کنند. فصل بازی اواخر خزان، اواخر زمستان و اوایل بهار است. تعداد بازیکنان معین نبوده و اضافه از پنج نفر میباشد. این بازی توسط توپ و دنده (دستک) اجراء میشود. شیوه بازی طور است که از میان بازیکنان بر اساس توافق، یک نفر زنده توپ تعیین شده و یک نفر دیگر (معمولاً از میان اطفال خارج از بازی) به حیث توپ دهنده برگزیده میشود. بازیکنان دیگر همه در نقاط مختلف میدان بازی، طور پراکنده منتظر پرتاب توپ ایستاده میشوند. نفر توپ دهنده و توپ زنده در محل یا نقطه پرتاب مقابل هم قرار میگیرند و توپ دهنده توپ را جلو زنده در هوا به ارتفاع قدش طوری پرتاب مینماید که تا او (توپ زنده) بتواند توپ را با «دنده» بزند. در بازی مرغی معمولاً کوشش میشود تا توپ به ارتفاع بلند با دنده زده شده و فاصله افقی چندان مورد نظر نیست. این قسم پرتاب هوایی توپ را اصطلاحاً «مرغی» گویند. زمانی که توپ «مرغی» زده شد، همه بازیکنان حاضر در میدان به نقطه ای که توپ از بالا پایین میآید، هجوم برده هر کس می کوشد تا توپ را از هوا بقاپد. (این را به اصطلاح «خپک» گویند) هر کسی که توپ را «خپک» گرفت، امتیاز «مرغی» زدن را حاصل کرده و این بار توپ توسط او مرغی زده میشود. باز هم هر نفری که توپ را «خپک» گرفت، دوباره توپ مرغی زده میشود. بازی تا توافق و خستگی بازیکنان ادامه می یابد. باید این نکته را یاد آور شویم که بازی مرغی را بیشتر نوجوانان اجراء میکنند.



۲۹. توپ دنده (Top danda)

این بازی توسط توپ و دنده «دستک» اجراء شده و از اینرو به نام «توپ دنده بازی» یاد گردیده، ولی اکثراً به آن مختصراً توپ بازی گفته میشود. این بازی را پسران و دختران (۶ تا ۱۵ ساله) طور مختلط و نیز نوجوانان پسر (۱۶ تا ۱۸ ساله) و حتی جوانان بزرگتر نیز اجراء می نمایند. فصل اجراء بازی همان فصل بازی های «مرغی» و «غال غال محمد شپیی» است. (اواخر خزان، اوایل زمستان و اوایل بهار) برای اجراء این بازی میدان خیلی بزرگ (به تناسب سن بازیکنان) به اندازه میدان فوتبال لازم است. اطفال بازی را با توپ های «لته بی و پشمی» و جوانان و نوجوانان با توپ های سخت و محکم «چرمی» و «توری» اجراء میکنند. همچنین دختران و اطفال خوردسال در اجراء این بازی دنده بکار نبرده و با دست خود توپ را میزنند، ولی بزرگسالان همیشه توپ را با دنده میزنند.

میدان بازی توپ دنده



در یک گوشه طولانی میدان محل زدن توپ (مبدأ) و در گوشه طولی مقابل آن محل «اولیک» (اولیک واژه اوزبکی بوده و به معنی مُرده است) تعیین میگردد. همچنین به فاصله ۳ یا ۵ متر دورتر از محل زدن توپ (معمولاً سمت راست) جای اول «اولیک» نیز تعیین میشود. کسانیکه نوبت زدن توپ را می گذرانند «اولیک» حساب شده و در «اولیک» اول یا خورد (کیچیک اولیک) ایستاده شده و مجبور اند با استفاده از فرصت به مُرده دوم یا بزرگ (کته اولیک) رفته و دوباره به مبدأ بازی بیایند، تا زنده شوند.

شیوه بازی طوریت که دو نفر از میان بازیکنان به حیث «میر» تعیین شده و بر اساس یکی از روش های بخش شدن، همه بازیکنان به دو دسته یا گروه تقسیم میشوند. همچنین نوبت شروع بازی نیز بر اساس یکی از شیوه های نوبت گیری معمول معلوم میگردد. تمام بازیکنان و «میر» دسته‌یی که نوبت بازی را حاصل نموده اند، به میدان میان دو نقطه «مُرده بزرگ» پراکنده شده و نقاط حساس را زیر نظر میگیرند. همچنین از میان خود یک نفر را بحیث توپ دهنده به نفرات دسته (تیم) زننده می‌فرستند. بازیکنان دسته اول به ترتیب با دنده (دستک) نوبت زدن توپ را سپری میکنند، یعنی هر نفر فقط دو توپ حق دارد که بزند. توپ از طرف بازیکن موظف دسته مقابل جلو زننده توپ در هوا به اندازه بلندی قدش انداخته شده (پاس داده شده) و با دنده توسط بازیکن زننده ضربه زده میشود. هر بازیکن دو دفعه توپ را زده «اولیک» شده و در محل «کیچیک اولیک» قرار گرفته و منتظر فرصت مناسب است تا با پیمودن طول میدان بازی به محل «مُرده بزرگ» برسد و در صورت مساعدت فرصت دوباره خود را به مبدأ رسانیده و زنده سازد. هر بازیکنی که «زننده» شود، چانس دوم زدن توپ را حاصل مینماید. بعضاً چنین واقع میشود که همه بازیکنان نوبت زدن توپ را سپری نموده و «اولیک» میشوند و کسی نمی‌تواند که زنده گردد. در این حالت تنها در آخر «میر» باقیمانده و نوبت خود را میگذراند. «میر» ها که معمولاً توپ بازها و «مرغی» زن های ماهر اند، اکثراً آخر از همه توپ میزنند، تا با مهارت خود اعضای دسته و یا تیم خود را زنده گردانند. «میر» ها و دیگر بازیکنان معمولاً توپ را «مرغی» میزنند تا فرصت مناسبی برای گریز رفقای شان پیدا شود.

هرگاه در جریان گریز بازیکنان توسط بازیکن دسته دوم با توپ در میدان زده شد، ورق برگشته و نوبت به دسته دوم انتقال میکند. در اینجا بازیکنان دسته دوم می‌کوشند یا به مبدأ و یا به قسمت آخر میدان «کنته اولیک» خود را برسانند. کسانیکه زنده شده باشند به ترتیب نوبت خود را در زدن توپ می‌گذرانند و بازی مثل پیشتر جریان می‌یابد. در اینجا چند نکته لازم به تذکر است:

- اگر یک بازیکن توپ اول را در نوبتش با دنده بزند و توسط بازیکنان دسته مقابل

«خپک» گرفته شود، او حق زدن توپ دوم را از دست داده و «اولیک» محسوب می‌شود.

- هرگاه نوبت زدن توپ همه بازیکنان یک دسته به شمول «میر» شان خلاص شده و دوباره هیچ یک از آنها طول میدان بازی را پیموده و زنده شده نتوانند، در آن صورت دو نفر از بازیکنان دسته مقابل یکی نزدیک مبدأ و دیگری در آخر میدان نزدیک «کته اولیک» قرار گرفته و توپ را از طریق هوا به هم انداخته و خپک میگیرند. این عملیه را به اصطلاح «خپک - خپک» میگویند. بازیکنان دسته اول مجبور اند، به هر ترتیبی که است با استفاده از یک فرصت مناسب خود را زنده سازند. در میان اطفال اگر تعداد شان کم باشد «خپک - خپک» به وسیله یک تن اجراء میشود، در این صورت بازیکن در وسط میدان ایستاده شده و توپ را به هوا انداخته و خپک میگیرد.

- گاهی اتفاق می‌افتد که با زدن یک بازیکن دسته اول توسط بازیکن دسته دوم با توپ، نوبت به دسته دوم انتقال میکند. در اینجا اگر نفرات دسته اول با چالاکی و مهارت در وسط میدان بازی بتوانند، متقابلاً یک بازیکن تیم دوم را با توپ بزندند، نوبت را دوباره بدست می‌آورند. معمولاً بعد از وقوع این حالت میگویند که: «اولیک - تیریک برابر!» (یعنی «زنده و مُرده برابر»)

- در چنین اوقات کسانی که در «کیچیک اولیک» باشند زنده شده و چانس زدن توپ را پیدا میکنند، ولی بازیکنانی که در «کته اولیک» قرار دارند، همچنان «اولیک» یا مُرده محسوب میشوند.

- توپ باید توسط پاس دهنده درست داده شود و نیز زنده توپ، توپ را به عقب زده نمی‌تواند. بهترین توپ را «قیماقی» یاد میکنند. توپ زن ها از توپ دهنده همیشه توپ «قیماقی» میخواهند.



بازی ها با چیللیک



پیش از معرفی و شرح بازی های مربوط به «چیللیک»، مطالبی را در مورد «چیللیک» و برخی اصطلاحات مربوط به بازی های آن یادآوری مینماییم:

وسایل بازی: وسایل اساسی بازی را «دستک» یا دنده و «چیللیک» یا «کلک» تشکیل میدهد. دستک عبارت از چوب استوانه‌ای بی زخ و نسبتاً صاف به قطر متوسط (۴ سانتی متر) و طول (از ۵۰ تا ۶۰ سانتی متر) است. «دستک» را اکثراً از شاخ درختانی مانند؛ توت، زردآلو، قره آلو، پشه خانه و غیره بدست می‌آورند. گاهی قسمت دسته، یعنی جاییکه در مشت بازیکنان جای گرفته و از آن قسمت محکم میگیرند، تراش اندک شده و در قسمت جای دست گرفتن یا دست بند شدن به وجود می‌آورند.

«چیللیک»: چوب باریک به ضخامت یا لکی انگشت شست متوسط و به طول حدود ۲۰ سانتی متر میباشد. آنرا معمولاً از شاخ درختانی میسازند که چوبش سخت و مقاوم باشد. «چیللیک» را از شاخ درختان عموماً چهار گونه میسازند:

الف. هر دو انجامش نوک‌دار مانند قلم پنسل.

ب. استوانه‌یی بدون آنکه نوکش را تیز نمایند.

ج. انجام هایش نوک پهن (به گونه‌ی نوک قلم نی) البته وضعیت پهنایی هر دو انجامش عکس یکدیگر است.

د. هر انجام «چیللیک» را از دو طرفش به قسم نی تراش می‌نمایند، طوری‌که نوک آن پهن و نازک شود.



«چیللیک» را معمولاً پس از ساختن در میان آب نگه می‌دارند، تا به اصطلاح خوب سخت و محکم شود. همچنان دستک و چیللیک را اکثراً پوست نمی‌کنند. البته گاهی در جریان بازی پوست آنها می‌افتد. اصطلاحات مخصوص جریان بازی «چیللیک» عموماً دو‌گانه و ضد و نقیض می‌باشند، از اینگونه:

کوچر و کوچمس: این دو اصطلاح در جریان بازی زمانی به میان می‌آید که چیللیک در بین سنگ‌ها، کلوخ‌ها و خس و خاشاک بیافتد. معمولاً کوچر به سود بازی کننده و کوچمس به زیان او و نفع حریش می‌باشد. معمولاً از دو اصطلاح یکی، زمانی پذیرفته و اجراء میشود که از طرف بازیکن مربوط نخست گفته شود. چنانچه بازی کننده پیشتر یا جلوتر از حریش «کوچر» بگوید، در آن صورت از پهلو و گرد و گوشه چیللیک همه سنگچل‌ها، کلوخ‌ها و خس و خاشاک دور ساخته میشود. ولی اگر «کوچمس» توسط حریش بازی کننده جلوتر از او گفته شده و عملی گردد، در آن حال بازی بدون پاک ساختن گوشه و کنار محل چیللیک ادامه یافته و «لیک» به همان وضع زده میشود.

آقر و آقمس: این دو اصطلاح زمانی گفته میشود که در جریان بازی چیللیک بین آب جوی بیافتد، هرگاه میان بازیکنان حالت «آقر» فیصله شود، میگذارند تا چیللیک در میان آب مقداری فاصله را طی کند. یعنی همان فاصله را که در مدت زمانی که بازیکنان به آن رسیده و «چیللیک» را از آن بگیرند. در این صورت در محاسبه نقطه افتیدن چیللیک مدنظر گرفته نشده، بلکه نقطه‌ایکه از آب بیرون کشیده میشود، مدنظر گرفته میشود. هرگاه «آقمس» فیصله شود، در آن صورت محاسبه بازی از نقطه افتیدن «چیللیک» به آب صورت میگیرد.

اگر «لیک» بازیکن باقیمانده باشد، در آن صورت «لیک» پس از کشیده شدن «چیللیک» از بین آب زده میشود. زمانیکه «چیللیک» از داخل آب کشیده میشود، بازیکن آنرا به شیوه خاصی روی زمین می‌اندازند که اصطلاح اوزبیکی آن «سزماق» یا «ایشماق» است. این شیوه طوریست که بازیکن «چیللیک» را در قسمت سینه خود با دست به صورت افقی گرفته و آن را به طور آزاد رها میکند. در این حال چیللیک به هر حالت و شکلی که روی زمین بیافتد، مورد پذیرش بازیکنان است.

چغارر و چغارمَس: این دو اصطلاح در جریان بازی «چیللیک» زمانی به میان می‌آید که در وقت زدن «لیک»، «چیللیک» در بین آب یا کدام چقوری بیافتد. طبعاً در آن حالت «لیک» زنده اصطلاح «چغارر» و طرف مقابلش «چغارمَس» را اختیار میکنند. مطابق پرنسیب بازی هر کس زودتر اصطلاح مورد توجه را که به سودش است با صدای بلند گفت، همان اصطلاح قبول شده و عملی میگردد. چنانچه اگر اصطلاح «چغارر» قبول شد، برای زدن «لیک»، «چیللیک» از بین آب یا میان چقوری کشیده شده و در صورت انتخاب «چغارمَس»، «لیک» در بین چقوری یا آب به همان وضعی که چیللیک قرار دارد، زده میشود.

جَر و پَر: اکثراً بازی «چیللیک» در کوچه یا محوطه حویلی اجراء میگردد. از اینرو، بسیاری اوقات در جریان زدن «لیک» چیللیک از ساحة بازی خارج شده و از دیوارها نیز میگردد. در همین جاست که «لیک» زنده با درک این مسئله هنگام «لیک» زدن میگوید «جَر و پَرری اوزوم دن» (جَر و پَرش از خودم) در آن صورت در محاسبه، فاصله های ارتفاع دیوار و عقب آن و یا فاصله های بیرون از ساحة بازی در نظر گرفته میشود. اگر زنده «لیک» جمله مذکور را نگوید، ولی «لیک» او از حوزه بازی خارج گردد، فاصله های روی دیوار و عقب آن محاسبه نمی‌شود.

لیک: بازیکن در جریان بازی غرض گرفتن نمره با دستک در انجام «چیللیک» زده و در اثر ضربه وارده «چیللیک» از سطح زمین بالا میپرد. در اثنایی که «چیللیک» در هوا قرار داشته و هنوز به زمین نرسیده بازیکن با دستک به چیللیک زده و آنرا به فاصله دور می‌فرستد. این را «لیک» گویند. هر بازیکن در نوبت خود سه «لیک» زده میتواند. در سه «لیک»، «چیللیک» به هر فاصله ای که برسد، با دستک حساب شده به نمره دسته یا بازیکن محاسبه میگردد.

کوت (Kot): هرگاه در وقت زدن «لیک» دستک عوض چیللیک به زمین بخورد، این چنین «لیک» یا حالت را «کوت» گویند. در چنین حالت بازیکنی که مرتکب «کوت» شده است، چیللیک را با دستک طور عادی اجازه ندارد که بزند، بلکه او دستک و دست خود را از زیر یک لنگ خود گذشاند و میزند. این حالت در حقیقت یک نوع جزا یا جریمه بازیکن ناشی از خطایش است. در میان اطفال بعضاً در چنین حالت مقرر یا رواج جالب دیگر است، به این معنی که زمان «کوت» شدن، بازیکن خطا کرده و حریفانش خود را با سرعت به مبدأ بازی رسانیده و هر کس می‌کوشد تا زودتر از حریفش بالای غانچ یا کاک تَف کند. اگر بازیکن خطا کرده زودتر تَف کند، جزایی نمیشود. ولی اگر حریفانش از او پیشدستی کردند، در آن صورت او جزایی شده و طبق مقرر عمل میکند.

غال، غانچ یا کاک: نقطهٔ مبدأ بازی است که از آنجا «چیللیک» زده میشود و معمولاً به سه گونهٔ زیر ساخته میشود:

الف. تنها یک سنگ روی زمین قرار میدهند. در این حالت «چیللیک» بدست گرفته شده و با دستک زده میشود.

ب. دو سنگ یا خشت را نزدیک هم به گونه‌ی میگذارند که (دستک) آزادانه بین آن قرار گرفته بتواند. در آن صورت «چیللیک» به عرض فاصله میان دو خشت و در بالای آنها گذاشته شده، نوک دستک را پایین آن میان هر دو خشت گذشاند با حرکت مخصوص «چیللیک» هوا داده میشود و با دستک در همان هوا ضربه زده شده و دور فرستاده میشود.

ج. سطح زمین هموار را به شکل مستطیل چُقرور میکنند، به اندازه‌ی بی که نوک دستک داخل آن قرار گرفته بتواند. در این صورت نیز چیللیک عرضاً بالای آن به گونهٔ پل مانده شده و پس از هوا دادن با دستک، در هوا زده میشود.

چَقیتماق (Chaquetmaq): در بازی «چیللیک» زمانیکه بازیکنان صاحب نوبت به خود «چیللیک» میزنند، دسته مقابل همه به دست های خود شاخه یا چوب را گرفته و در امتداد ساحه بازی در فاصله های مختلف طور پراگنده ایستاده میشوند. وقتیکه «چیللیک» زده شد، نفرات دسته مقابل می کوشند تا چیللیک را با چوب یا شاخه دست داشته خود بزنند. اگر به این کار موفق شوند، آنرا «چَقیتماق» گویند. در آن صورت نوبت بازیکن دسته مقابل به اصطلاح سوخته و بازیکن دیگری به ادامه بازی میپردازد. باید گفت که، «چَقیتماق» در جریان بازی سبب به اصطلاح سوختن یا از دست رفتن نوبت بازیکن شده و در موقع «زو» امتیاز فاصله هر «چیللیک» زدن بازیکن را از بین میبرد.

چَق و چوق (Chaqochoq): عملی است که بازیکن «چیللیک» را به یک دست و دستک را به دست دیگرش گرفته و پس از ضربه اول به «چیللیک» کوشش میکند تا زمانیکه «چیللیک» در هوا قرار دارد با دستک چند «چَق» بزند. هر ضربه ای که با دستک به چیللیک، تا افتیدنش به زمین، زده میشود در مجموع حساب شده و به همان تعداد توسط بازیکن مربوط چیللیک زده میشود. باید گفت که دستک طوری گرفته میشود که انجامش از انتهای کف دست نگذرد.

در جریان «چَق و چوق» هرگاه ضربه به چیللیک با قسمت زیرین (نه بالایی) دستک زده شود، در آن صورت بازیکن همان «چَق» را به گونه ای که در ضبط «کوت» معمول است، بزند.

زوو (Zoo): در حقیقت جریمه یا جزایی پس از باخت بازیکن یا دسته است. در چیللیک بازی پس از ختم بازی و معلوم شدن بُرد و باخت، باخته گی ها توسط بُرده گی ها (برنده ها) «زوو» داده میشوند. «زوو» کردن عبارت از پیمودن فاصله معین توسط بازیکن یا بازیکنان بازنده با صدای متمادی و لاینقطع (به یک نفس) است. فاصله مذکور برای

«زوو» کردن طوری تعیین میگردد که همه بازیکنان برنده به نوبه «چق و چوق» نموده و باز هم همه آنها به نوبه از مبدأ به تعداد «چق» های خود به امتداد هر فاصله چیلیک میزنند. آخرین چیلیک آخرین بازیکن برنده در هر نقطه دور از مبدأ در امتداد کوچه یا محل بازی رسید، بازیکنان بازنده از همانجا به نوبت «زوو» میکنند. طوریکه بازیکن اول به جانب مبدأ از نقطه انجام «زوو» میکند و طبعاً بنابر یاری نفس خود قسمتی از فاصله را می پیماید. بعداً بازیکن دومی از جاییکه بازیکن اولی با «زوو» رسیده بود، به «زوو» کردن جانب مبدأ می آغازد. به همین ترتیب، همه بازیکنان بازنده به نوبت هر کس یک مرتبه و اگر در خود یاری داشته باشد دو مرتبه، طور متمادی در امتداد فاصله مذکور «زوو» میکنند.

هرگاه بازیکنان بازنده با «زوو» کردن موفق به پیمودن فاصله مذکور شدند، آنها جریمه یا جزای مقرر را با موفقیت اجراء نموده و بنابر توافق، بازی ممکن است باز هم سر از نو میان هر دو دسته آغاز گردد. ولی هرگاه آنها با جمله بازیکنان خود نتوانند فاصله را بپیمایند، در آن صورت تا هر نقطه ایکه جانب مبدأ با «زوو» رسیده باشند، دوباره تمام بازیکنان برنده «چق و چوق» نموده و مثل پیشتر به نوبه هر کدام به تعداد «چق» خود چیلیک میزنند و از آخرین نقطه باز هم در امتداد فاصله چیلیک های زده شده، اعضای دسته بازنده به «زوو» میپردازند. اگر باز هم دسته بازنده موفق به پیمودن فاصله مذکور با «زوو» نگردیدند، عمل «چق و چوق» دوباره تکرار شده و باز هم آنها سر از نو «زوو» داده میشوند. خلاصه این عمل یا جزا، تا موفقیت دسته بازنده سر آنها عملی میگردد.



۳۰. چیللیک «چیللیک بازی» (Chellek)



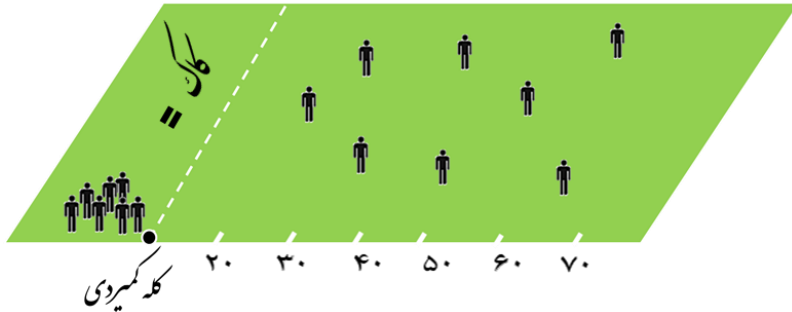
سن بازیکنان در گروه خوردسالان ۶ تا ۱۲ ساله و در گروه نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ ساله بوده و بازی در داخل دو دسته اجراء میشود. جنس دختر معمولاً در گروه خوردترکان به گونهٔ مختلط با پسران شامل شده میتوانند و دختران از ۱۰ ساله به بالا هیچگاهی به این گونه بازی ها اشتراک نمی‌ورزند. بخش شدن بازیکنان به دو دسته و نوبت گیری به اساس شیوه های معمول، که قبلاً نگاشته آمدیم، صورت میگیرد. برخی ویژه گی ها و ملزومات بازی از این گونه اند:

مبدأ بازی: همان «غال»، «کاک» یا «غانچ» است.

مره: در حقیقت نمره ایست که به توافق میر ها تعیین شده، هر دسته مکلف است تا غرض بُرد بازی آنرا پوره سازد. «مره» میتواند (۱۰۰۰) یا (۵۰۰) باشد.

کله کمیردی: نقطه ایست که حدود (۲۰) یا (۳۰) متر دورتر از مبدأ بازی تعیین میشود. «کله کمیردی» در حقیقت شرط آغاز شمارش امتیازات است. یعنی شمارش زمانی آغاز شده میتواند که بازیکنان صاحب نوبت در جریان بازی خود یکدفعه «لیک» خود را از نقطهٔ «کله کمیردی» فراتر گذشتانده باشند. همچنین در جریان بازی هم شمارش فاصلهٔ «لیک» ها زمانی صورت میگیرد که «چیللیک» حداقل از نقطهٔ «کله کمیردی» گذشته باشد.

میدان بازی چیللیک



نمره گذاری امتداد طول میدان بازی: بگونه‌ایکه از روی شکل مربوط ملاحظه می‌گردد، میرها در امتداد میدان بازی چندین نقاط را به ترتیب ۲۰، ۳۰، ۴۰، ۵۰، ۶۰ و... نمره تعیین می‌نمایند. نقاط مذکور را عموماً ناوۀ بام‌ها، شکاف دیوارها (مورین)، دروازهٔ حویلی‌ها، درختان و غیره تشکیل می‌دهند. در شمارش فقط نمرات ۲۰ یا ۳۰ و ۵۰ یا ۶۰ حساب شده، نمرات میان آنها (۲۵) یا (۲۸) و یا (۵۱) و غیره حساب نمی‌گردد.



هر بازیکن در نوبت چیللیک زدنش سه مرتبه «لیک» زده می‌تواند، به شرطی که چانس نوبتش نسوخته باشد. نوبت بازیکن‌ها در دو حالت زیر، سپری شده و به اصطلاح می‌سوزد:

الف. وقتیکه بازیکن چیللیک میزند، چیللیک او در هوا به وسیله چوب یا شاخه بازیکنان دسته مقابل «چق» کرده شود.

ب. پس از زدن چیللیک یک تن از بازیکنان دسته مقابل با دقت چیللیک را با مهارت به نزدیک «غال» میاندازد، به گونه بیکه فاصله «غال» با «چیللیک» کمتر یا برابر طول «دستک» باشد، نوبت او می‌سوزد.

شیوه بازی: دسته‌یی که نوبت بازی را بدست آورده‌اند، همه در محل مبدأ قرار میگیرند و حسب توافق و هدایت «میر» خود به نوبت دستک و چیللیک را گرفته نوبت خود را سپری میکنند. بازیکنان دسته مقابل از نقطه «کله کمیردی» آنسوتر در امتداد طول میدان بازی به طور پراکنده قرار میگیرند، در حالیکه هر یک در دست خود چوب یا شاخه‌یی را غرض «چق‌تماق» میگیرند. ضروریست تا کلیه بازیکنان آن دسته در میدان ایستاده شوند.

بازیکن نخستین دسته اول به یک دست چیللیک را گرفته و با شدت و مهارت زیاد «چیللیک» را با ضربه دستک هوا میدهد، چیللیک پس از پیمودن فاصله‌یی در هوا به زمین نزدیک میشود در اینجا ممکن است دو حالت زیرین روی بدهد:

- ممکن است چیللیک در هوا بوسیله یک تن از بازیکنان دسته مقابل زده شود (چق شود) در آن صورت نوبت بازیکن سپری شده و می‌سوزد و بازیکن دومی چیللیک میزند.

- ممکن است هیچ یک از بازیکنان دسته مقابل موفق به زدن چیللیک در هوا نشوند. در آن صورت یک تن از بازیکنان آنها چیللیک را بدست گرفته، با دقت «غال» را هدف میگیرد و به سوی آن پرتاب میکند. در اینجا زمانیکه «چیللیک» نزدیک «غال» افتید، به حضور «میر» ها یا نماینده‌گان هر دو دسته دیده میشود، که فاصله بین «غال» و «چیللیک» چقدر است. اگر فاصله برابر یا کمتر از طول دستک بود، نوبت بازیکن مذکور سپری شده و چانس خود را از دست میدهد. ولی در صورتیکه فاصله آنها زیادتیر از طول دستک باشد، در آن صورت بازیکن مذکور سه «لیک» پیهم زده میتواند. در مرتبه اول او باید با «لیک» زدن

خود، شرط «کله کمیردی» را بجا کند. این مربوط به مهارت بازیکن است که آیا در «لیک» نخستین خود چیللیک را از «کله کمیردی» می گذراند یا در «لیک» دوم و یا «لیک» سومش. پس از ختم «لیک» ها او دوباره از «غال» چیللیک را میزند. در صورتیکه چانس او از دست نرفت، باز هم پس از انداخته شدن چیللیک به نزدیک «غال» لیک میزند. هرگاه فاصله هر سه لیک او از «کله کمیردی» تجاوز نموده و به نمرات دیگر برسد، همان نمره‌ایکه چیللیک به آن نقطه رسیده، به نمره دسته اول حساب میشود. فرضاً چیللیک در فاصله بین نشانی های نمره (۴۰) و (۵۰) باشد، بازیکن به نفع دسته اش (۴۰) نمره را کمایی میکند. به همین گونه کلیه بازیکنان دسته اول نوبت خود را، تا سپری شدن آن، با زدن چیللیک می گذراند. هر بازیکن هر اندازه نمره‌ایکه به نفع دسته اش کسب کند، در جمع نمرات دسته حساب میگردد و کوشش برای این است تا زودتر «مره» پوره ساخته شود. چون مره معمولاً زیاد و چانس تداوم بازی برای یک بازیکن کم است، لذا اکثراً دسته ها نمیتوانند در همان نوبت اول «مره» را پوره نمایند.

زمانیکه کلیه بازیکنان دسته اول نوبت خود را سپری نموده و مره هم پوره نشده، نوبت به دسته دوم میرسد. این بار بازیکنان دسته دوم به مبدأ آمده مانند دیگران چیللیک و لیک میزنند، و بازیکنان دسته اول شاخه‌ها را گرفته و به میدان بازی طور پراکنده ایستاده میشوند. در صورتیکه دسته دوم هم با گرفتن نمرات موفق به پوره کردن «مره» تعیین شده نشوند و نوبت همه بازیکنان آن دسته سپری شود، مانند پیشتر این ها باز هم به میدان برآمده و بازیکنان دسته اول چیللیک میزنند. خلاصه این که هر دسته جلوتر موفق به پوره کردن «مره» معینه شد، برنده و دسته دیگر بازنده میشود. دسته برنده، دسته بازنده را «زوو» میدهد. طوریکه نگاهشسته آمدیم، بازیکنان دسته برنده «چق و چوق» کرده و هر یک به نوبت خود به تعداد «چق» های شان به امتداد طول میدان چیللیک میزنند. آخرین «چق» آخرین بازیکن دسته به هر جا که رسید، از آن نقطه «زوو» را بازیکنان دسته بازنده هر یک به نوبت خود در امتداد این

فاصله آغاز میکنند. طبعاً اگر «زوو» با موفقیت تمام شود، بازی سر از نو آغاز می‌یابد و نوبت شروع بازی به دسته بازنده است، ولی هرگاه مطابق شرایط و مقررات بازی «زوو» با موفقیت تا مبدأ نرسد، از همان نقطه‌ایکه بازیکنان دسته بازنده با «زوو» کردن رسیده‌اند، بازیکنان دسته برنده دوباره «چق و چوق» نموده و باز هم هر بازیکن به تعداد «چق» هایش چیللیک زده و از آخرین نقطه باز هم «زوو» آغاز می‌یابد. این کار تا موفق شدن بازیکنان دسته بازنده در عملیه «زوو» ادامه می‌یابد.

فاصله چیللیک هر بازیکنی که «چیللیک» او در هوا زده شود، حساب نمی‌شود. همچنین در جریان بازی اگر چیللیک با دستک بشکند، بجایش چیللیک یا دستک جدید گرفته می‌شود.

۳۱. جان جان (Jan jan)

این بازی معمولاً توسط دو بازیکن اجراء شده و سن آنها (۸ تا ۱۵) ساله می‌باشد. دختران خوردسال نیز بعضاً آنرا بازی میکنند. وسایل بازی «چیللیک» و «دستک» بوده و برای اجرای بازی بر روی زمین یک غار (غال) کوچک کم عمق، به اندازه‌ایکه یک چهارمغز متوسط جای شده بتواند، ایجاد میکنند. در این بازی یک «مره» تعیین شده و برنده کسی خواهد بود که «مره» تعیین شده را در جریان بازی پوره سازد. البته بازیکن بازنده را «زوو» می‌دهد. نوبت بازی بر اساس یکی از شیوه‌های نوبت‌گیری (اکثراً شیوه «اوجی می یا کوتی؟») به وسیله چیللیک و دستک، تعیین می‌گردد.

شیوه بازی طوریتست که بازیکن آغازگر (صاحب نوبت اول) دستک را گرفته و نزدیک «غال» قرار می‌گیرد. بازیکن دیگر چیللیک را بدست گرفته و از نقطه معینه که حدود (دو و نیم متر) از «غال» فاصله دارد، به «غال» می‌اندازد. اگر نوک چیللیک به «غال» برابر قرار بگیرد، نوبت بازیکن گذشته و بازیکن دومی نوبت را بدست می‌آورد. اما اگر چیللیک دورتر از

«غال» قرار گرفت، در آن صورت بازیکن حق زدن سه «لیک» را دارد. «لیک» بنا بر موقعیت چیللیک بر روی زمین به سمت مورد نظر بازیکن زده میشود. زمانیکه بازیکن بخواهد «لیک» بزند، همبازی خود را مخاطب ساخته و با نشان دادن سمت مورد نظرش، طور مثال چنین میگوید:

- جان جان، شقه قره ب اون جان!

ترجمه دری: جان جان به اینسو دیده ده (۱۰) جان! * پس از آن او با دستک به انجام چیللیک زده و در هوا چیللیک را هوا میدهد (لیک میزند). در هر نوبت لیک زدن بازیکن حق زدن سه لیک دارد. وقتیکه لیک هم زده شد، طبعاً چیللیک به فاصله معینی دور میشود. بعداً از نقطه‌ایکه چیللیک افتیده تا «غال» با با طول دستک می‌شمارد. هرگاه فاصله مذکور به اندازه ده برابر طول دستک و یا زیاده از آن بود، بازیکن مذکور ده امتیاز کسب مینماید. هرگاه فاصله مذکور نمره ۱۰ را پوره نساخت، بازیکن کدام امتیازی را حاصل نکرده ولی نوبتش حفظ است.

باید گفت که اگر در نتیجه «لیک» زدن بازیکن توانست تعداد جانی را که گفته بود بگیرد، همان اندازه امتیاز به جمع نمراتش اضافه شده و بازیکن دیگر باز هم چیللیک را از نقطه معینه‌ایکه چیللیک انداخته میشود، به «غال» می‌اندازد و بازی ادامه می‌یابد. اما اگر بازیکن در نتیجه زدن «لیک» هایش موفق به اخذ نمره (جان) گفته شده اش نشد، کدام امتیازی را نصیب نمیشود و این بار چیللیک نه از نقطه معینه دو و نیم متری «غال»، بلکه از همانجایی که چیللیک با «لیک» زدن رسیده، ولی نمره را پوره نساخته است، بطرف «غال» انداخته میشود. بازی زمانی به فرجام میرسد، که یک تن از بازیکنان «مره» تعیین شده را پوره سازد. در آن صورت کسیکه «مره» را پوره نموده برنده شده و آن دیگری بازنده محسوب میشود. بازیکن برنده بر اساس «چق و چوق» تعداد معین چیللیک زده و به امتداد فاصله آن بازنده را «زوو» میدهد. «زوو» دادن تا موقعیت بازیکن بازنده ادامه می‌یابد.

* هر جان، مراد از فاصله طول دستک است و دهجان فاصله ده برابر طول دستک میباشد.

۳۲. چق و چوق (Chaqochoq)

این بازی را نیز دختران و پسران (۸ تا ۱۵ ساله) با شرکت سه تا چهار نفر اجراء می‌نمایند.

الف (دو بازیکن): نخست یکی از بازیکنان «چیللیک» و دستک را گرفته و «چق و چوق» میکند. هنگام «چق و چوق» انجام دستک از انتهای کف دست به سمت بند دست تجاوز باید نکند. تعداد «چق» های بازیکن مذکور شمار میشود. پس از آنکه بازیکن دومی «چق و چوق» نموده تعداد «چق» های او نیز شمار میشود. حال می‌بینند که کدام بازیکن تعداد زیادت «چق» دارد و چند «چق» اضافه‌تر از بازیکن دیگر است. در آن حال او به تعداد «چق» های اضافی اش در امتداد میدان یا کوچه چیللیک زده و حریف خود را در امتداد فاصله آن «زو» میدهد. طور مثال، اگر بازیکن اولی چهار «چق» و بازیکن دومی شش «چق» کرده باشند، در آن صورت بازیکن دومی در حقیقت برنده بوده و چون دو «چق» نسبت به همبازی اش بیشتر دارد، لذا دو چیللیک زده و بازیکن اولی را در امتداد فاصله چیللیک هایش «زو» میدهد. اگر «زو» با موفقیت اجراء شود، بازی سر از نو شروع میشود. ولی اگر بازیکن بازنده نتواند «زو» را با موفقیت اجراء کند، در آن صورت بازیکن برنده سر از نو «چق و چوق» کرده و این بار به تعداد همه «چق» هایش چیللیک زده و در فاصله آن حریفش را «زو» میدهد. این «زو» دادن تا موفقیت بازیکن در «زو» ادامه می‌یابد.

ب (سه بازیکن): در صورتیکه بازی با شرکت سه بازیکن برگزار شود، نخست یک بازیکن مطابق مقررات بازی «چق و چوق» نموده و تعداد «چق» هایش حساب میشود. بعد از آن نفر دوم و سوم به نوبت عملیه «چق و چوق» را اجراء کرده و تعداد «چق» هایشان حساب شده و از آخر تعداد «چق» های هر سه بازیکن مقایسه میگردد. بازیکنی که تعداد «چق» هایش از همه بیشتر باشد، بر دو بازیکن دیگر پیروز محسوب شده و از دو بازیکن باقیمانده هم از هر کس که نسبت به دیگری «چق» هایش زیاد بود، به طرف مقابل پیروز

حساب میشود. به این ترتیب بازیکن موفق اولی دو بازیکن را و از دو بازیکن هریک که موفق بود آن دیگری را به نوبت «زوو» میدهند.

بگونه مثال، هرگاه بازیکن اولی (۳) چق، دومی (۵) چق و سومی (۶) چق کرده باشند، در آن صورت بازیکن سومی بر بازیکنان اولی و دومی پیروز شده و بازیکن دومی هم بر بازیکن اولی پیروز محسوب میگردد. درینجا بازیکن سومی بازیکن دومی را در امتداد فاصله یک چیللیک و بازیکن اولی را در امتداد فاصله سه چیللیک «زوو» میدهد. همچنین بازیکن دومی بازیکن اولی را به نوبت خود در امتداد دو چیللیک «زوو» میدهد. اگر عملیه «زوو» بوسیله بازیکنان با موفقیت اجراء گردد بازی سر از نو دوباره مانند پیشتر با «چق و چوق» آغاز میشود. اما هر بازیکن «زوو» را با موفقیت اجراء نماید، در آن صورت بازیکن برنده باز هم «چق و چوق» نموده و به تعداد «چق» هایش چیللیک زده و در امتداد فاصله آن «زوو» میدهد. «زوو» دادن تا زمان موفقیت بازیکن بازنده ادامه می‌یابد.

۳۳. چیللیک اوتی (Chellek otte)

بازیکنان معمولاً پسران بوده و بازی با شرکت ۲ تا ۵ نفر اشتراک کننده اجراء میگردد. این بازی در حقیقت نمایش قدرت پرتاب چیللیک (زدن چیللیک با دستک) بوده و در ضمن بُرد و باخت چیللیک نیز صورت میگیرد.

بازیکنان اشتراک کننده هر کدام برای خود دستک جداگانه و یا بعضاً یک دستک مشترک و چندین دانه چیللیک میداشته باشند.

شیوه بازی طوریت، که نقطه بی را بحیث مبدأ تعیین و کلیه بازیکنان شامل بازی به نوبت از نقطه مذکور به امتداد سمت تعیین شده از چیللیک های خود یک یک چیللیک میزنند. یعنی اول بازیکن اولی، بعداً دومی، سومی و ... طبعاً بنابر مهارت و قدرت چیللیک زدن هر بازیکن که چیللیکش به فاصله معینی دور از مبدأ می‌افتد. از آخر دیده میشود که چیللیک کدام

بازیکن از همه دورتر رفته است، همانست که بازیکن صاحب آن چیللیک به دیگران پیروز شده و چیللیک های بازیکنان بازنده را از روی زمین جمع کرده و میگیرد. پس از آن باز هم مسابقه از مبدأ با زدن چیللیک آغاز شده و همین گونه چیللیک پرانی و بُرد و باخت تا میل بازیکنان ادامه می‌یابد.

بازی های مربوط به آزمایش هوش و حافظه

در میان اوزبیکان جوزجان نیز به سان مردمان سایر نقاط کشور عزیز ما، سرگرمی ها و بازی های ویژه یی به منظور آزمایش هوش و حافظه رایج است. اینگونه بازی ها و سرگرمی ها اگر از یکسو سبب ساعت تیری و سرگرمی سالم اجراء کنندگان آن شود، از سوی دیگر باعث رشد و انکشاف ذهن و نیز افزایش معلومات و تقویت هوش آنها (به ویژه کودکان) میگردد.

بازی ها و سرگرمی های رایج در میان اوزبیکان جوزجان ممکن است تنها به آنها منحصر نبوده و شاید در میان ملیت های دیگر این ولایت و نیز میان اوزبیکان و ملیت های مختلف سایر ولایات کشور عزیز ما، با عین شکل و محتوی و یا با تفاوت هایی موجود باشد. بازی های مربوط به آزمایش هوش و حافظه را نه تنها کودکان، بل نوجوانان و جوانان و گاهی هم حتی بزرگسالان اجراء می‌نمایند. بازی ها و سرگرمی های رایج در میان اوزبیکان جوزجان ممکن است خیلی زیاد باشند و نگارنده شماری از آنها را که موفق به شنیدن و ثبت شان گردیده و عبارت از؛ جماع (تاپتی مثل لر)، توبوغ، «یالکی مغز» (یارکی مغز)، مرا یاد و ترا فراموش، چناق و غیره اند، درینجا معرفی میدارد.



۳۴. جماع (Jomagh)

جماع یا «تاپتی مثل لر» که در زبان دری به نام «چیستان» یاد می‌گردد، یکی از بازی‌ها و سرگرمی‌های شفاهی و ذهنی جالب و آموزنده مردم است. این بازی یا سرگرمی در انکشاف و رشد استعداد و ذهن کودکان نقش مهم و بارزی دارد. این بازی تقریباً در میان همه مردمان کشور عزیز ما رایج بوده و هر قوم و ملیت میهن ما بنابر خصوصیت‌های گوناگون زندگی اجتماعی و اقتصادی خود، در ایجاد و آفرینش گونه‌های مختلف (منظوم و منثور) جماع یا چیستان‌ها دست یازیده، فرهنگ فولکلوریک آنها غنی و انباشته از هزاران هزار «جماع» با شکل و محتوی مختلف و آموزنده می‌باشد.

در میان اوزبیکان ولایت جوزجان (به ویژه کودکان و نوجوانان) بازی جماع گفتن به دو گونه است:

الف. به تعداد غیر معین کودکان و نوجوانان در محلی (داخل اتاق یا بیرون از آن) جمع شده، یک نفر از بزرگسالان که در «جماع» گفتن استعداد و مهارت داشته و «جماع»‌های زیادی را به یاد داشته باشد، در جمع آنها نشسته و بازی را اداره نموده و پیش می‌برد. گوینده جماع همه را مخاطب قرار داده و یک «جماع» می‌گوید، به گونه مثال: «قاپچه، قاپچه‌نی ایچیکه اؤنچه، اؤنچه‌نی ایچیکه چوپچه؟»

ترجمه دری: جوالک، در بین جوالک آردک، در بین آردک چوبک چیست؟

جواب جماع: سنجد است.

گرداننده پس از گفتن این جماع از دیگران می‌خواهد تا به نوبت جواب «جماع» را بگویند. شرکت کننده‌ها به نوبت چیزی که به خاطر شان رسیده، به «جماع» گوینده می‌گویند. هر کس فقط یک جواب می‌گوید و در صورت نادرست بودن جوابش، گرداننده از نفر پهلویی او می‌پرسد. به همین گونه اگر او هم نفهمید، گرداننده از نفر بعدی و الی آخر می‌پرسد. هرگاه کسی از میان جمع موفق به گفتن جواب این «جماع» که میوه «سنجد» تست شود، در آن صورت گرداننده نخست از او توضیح می‌خواهد که «سنجد» چگونه و چرا

جواب «جماع» گفته شده است. اگر او خود توضیح داده توانست، طبعاً مورد تحسین و تشویق «جماع» گوینده قرار میگیرد. اما اگر او دلیل جواب خود را نتواند توضیح دهد، در آن صورت خود گردانندهٔ بازی همه خصوصیات «سنجد» را گفته و با خصوصیتی که در «جماع» یاد شده، تطبیق میکند. این کار در آموزش و انکشاف ذهن شرکت کنندگان یاری بیشتر میکند.

«جماع» گوینده باز هم یک «جماع» دیگر میگوید، مانند:

«زر گیلیم، قافه‌ی دبسم آغیر گیلیم؟»

ترجمهٔ درسی: زر گیلیم زرچه گیلیم، اگر بخواهیم بتکانیم سنگین گیلیم چیست؟

جواب جماع: بیر (زمین) است.

برای دریافت جواب گاهی هم چنین فیصله میشود که «جماع» پیشتر را هر کس که حل کرده باشد، نوبت جواب نخست از او میشود. در چنین صورت «جماع» گوینده نخست از او جواب جماع گفته شده را میپرسد. اگر او جواب لازم را داده توانست، گرداننده «جماع» دیگر میگوید، در غیر آن او پرسش خود را از سایرین تا دریافت پاسخ درست ادامه میدهد.

گاهی چنین هم پیش میآید که کدام «جماع» را هیچ یک از شرکت کنندگان حل نموده نمیتوانند. در آن صورت خود «جماع» گوینده پاسخ درست آنرا برای آنها توضیح میدهد. باز هم «جماع» دیگر:

«تباغ دی ایچی توله انار، حدینگ بؤسه بیرته‌نی آل؟»

ترجمهٔ درسی: بین طبق پُر از انار، اگر جرئت داری یکی را بردار؟

جواب جماع: اجاق پُر از قوغ آتش است.

یک جماع دیگر:

«کپته‌دی، کپتیگه قره‌مه‌یدی؟»

ترجمه دری: می‌رود به عقبش نمی‌بیند؟

جواب جماع: آب (سو) است.

جماع دیگر: «بیر صفه‌چه، بپش بی بی چه؟»

ترجمه دری: یک صفه‌چه، پنج بی بی چه؟

جواب جماع: پنجه‌ها و کف دست.

ب. درین شکل بازی «جماع» شخصی بحیث گوینده «جماع» یا گرداننده بازی تعیین نمی‌شود، بل همه شرکت کنندگان میتوانند در گفتن «جماع» و نیز پاسخ دادن سهم بگیرند. شیوه اجرای این شکل نسبت به نخست بهتر و با مزایا تر است.

شیوه اجرای این شکل بازی به گونه ایست که، مثل شکل نخست همه شرکت کنندگان در محل معین جمع آمده و گرد هم می‌نشینند. بنابر توافق همه، یکتا از آنها نوبت نخستین «جماع» گفتن را حاصل کرده و برای همه یک «جماع» می‌گوید، به گونه مثال:

جماع: «تاقچه مه تاقچه بیر دن شبرغان‌گه‌چه؟»

ترجمه دری: تاقچه به تاقچه، از اینجا تا شبرغان (مرکز ولایت جوزجان) است؟

جواب جماع: خانه مورچه است.

در اینجا به نوبت هر بازیکن (شرکت کننده) پاسخی را که به ذهنش رسیده می‌گوید. از هر کس که جواب درست بود (یعنی خانه مورچه گفت) و پاسخ خود را توضیح کرده توانست، همان بازیکن برنده شناخته شده و درین شکل بازی نوبت گفتن «جماع» را حاصل می‌کند.



اکنون همین بازیکن برای دیگران یک «جماع» می‌گوید:

«کیچکینه بوبه‌م لای تپه‌دی، کاکلری جینگ-جینگ اینه‌دی؟»

ترجمه دری: بابای خوردترکم گل لگد می‌کند،

کاکل هایش جینگ جینگ می‌کند؟

پاسخ: نان پر (وسیله بیست چوبی که با آن نان را خال می‌زنند).

اینجا باز هم حضار به نوبت به این «جماع» پاسخ خود را میگویند. هر کس که پاسخ درست و قناعت بخش داد، اینبار نوبت «جماع» گفتن از او شده و او یک «جماع» میگوید. گاهی برخی بچه ها از روی شوخی «جماع» خود را با گفتن «متل مثل متی قرا، تاپمه گندی کوتی قرا» شروع میکنند:

«هر گز هر گز، بؤینی بیر گز. قیشقیرسم کبمس، پیاده یوریمس؟»

ترجمه دری: هر گز هر گز گردنش یک گز (یک متر)، صدا کنم نمی آید، پیاده نمی گردد؟

جواب: چلم است.

باز هم شرکت کننده ها به نوبت پاسخ های خود را گفته و هر کسی که جواب را «چلم» گفت، نوبت «جماع» گفتن را بدست آورده خود یک جماع میگوید:

«تامدی اوستیگه تریغ یایدیم، بیرته توردیم یاغ؟»

ترجمه دری: سر بام ارزن پاش دادم (هموار کردم)، صبح که برخاستم نیست؟

جواب: ستاره ها (یولدوزلر)

در اینجا، باز هم همه شرکت کننده ها به خاطر حل این «جماع» چیزهایی که بخاطر شان میرسد، میگویند. گاهی چنین روی میدهد که هیچ یک از شرکت کننده ها پاسخ درست جماع گفته شده را پیدا کرده نمیتوانند. در اینجاست که آنها چانس گفتن «جماع» را از دست داده، خود «جماع» گوینده پاسخ درست آنرا گفته، اینبار نیز چانس گفتن جماع را حاصل نموده و برای شرکت کننده ها باز هم یک «جماع» میگوید:

«کې-کې دېسم، کېمه یدی. کېمه دېسم، کېله دی؟»

ترجمه دری: بیا بیا بگویم - نمی آید، نیا نیا بگویم - می آید؟

جواب: لب ها است.

لازم به یادکرد است که این «جماع» در شکل اوزبکی آن درست بوده، ولی به زبان دری عکس آن بوده و مطابقت ندارد. چونکه با گفتن کلمات «کی کی» لب ها به هم

نزدیک نشده و پیش نمی‌آیند، در حالیکه در ترجمهٔ دری آن که «بیا بیا» است، هنگام تلفظ لب‌ها به هم نزدیک میشوند. به همین ترتیب، اگر «کیمه» بگوییم لب‌ها به هم نزدیک شده و پیش می‌آیند. برعکس در ترجمهٔ دری این کلمه که «نیا» است لب‌ها به هم نزدیک نمی‌شوند. البته به شکل «میا» گفته شود برابر می‌آید.

از میان جمع هر کس که پاسخ درست را گفته و شرکت‌کننده‌ها به ویژه «جماع» گوینده را قناعت داده بتواند، نوبت «جماع» گفتن را او حاصل میکند و یک «جماع» میگوید:

«کۆپریک دی ته بیگه تۆرتته غَرَو؟»

ترجمهٔ دری: در زیر پل چهاردانه نی؟

جواب: پستان گاو است.

در این شکل بازی برخی‌ها نظر به ذکاوت و فهم خود میتوانند چندین بار چانس «جماع» گفتن را حاصل کرده و برای رفقای خود جماع بگویند.

اینک چند «جماع» دیگر بدون ترجمه:

۱. قازیغ اوستیگه قار تورمس؟ (تخم مرغ)

۲. اله اؤجه‌ی، دمی کجه‌ی؟ (گژدم «چیان»)

۳. شیبیتتی، شبرغان کبنتی؟ (سوزن «ایگینه»)

۴. قرانغو تامدی ایچیگه قیلان گولدی‌ده‌یدی؟ (آسیاب آبی)

۵. قیش اؤچاغی بار، قاپ اؤته‌ری باغ؟ (صندلی)

۶. اوزی بیرته، کۆتی ایکیته؟ (بالشت لوله‌ای)

۷. همسایه‌مدی اؤچاغی، جیلدی‌ده‌یدی چؤچاغی؟ (هاونِ دستی/اوغیرتاش)

۸. هه هؤکوزه هه هؤکوز، باشلب چیغدی کۆک هؤکوز؟ (دود/توتون)

۹. اوزاقدن کبله‌دی لۆک، آغزی بوننی کۆک، هی-هی اونی یوریشی، جلوه مینن

توریشی؟ (بقه/قوربقه)

۱۰. تام كېتى گە تې-تې جان اۋلتىرىيتى، قنە تىنى قانگە بۇلب، راحتى جان اۋلتىرىيتى؟ (ألوبالو)
۱۱. بىر پلەك بېش ھنزەلك، اوچ تەسى سايەگە ايكتەسى آفتابگە؟ (بېش وقت نماز)
۱۲. توگدېم، تۇرگە تشلەدېم؟ (اويقو/خواب)
۱۳. اولگە تۇرت اياغ، ايكىنچى گە ايكى اياغ، اوچىنچى گە اوچ اياغ، آخرگە اۋن اياغ؟ (انسان)
۱۴. رومال فيروزەيى، گۈللىرى آق؟ (آسمان پُر ستارە)
۱۵. بېردن پست، تاغدن بلند؟ (بته/بوتە)
۱۶. ديوال پست، كُرە مست؟ (موش «سيچقان»)
۱۷. كوندوز يورييدى، كېچە مونچە جايدى آليب ياتەدى؟ (عصا)
۱۸. دشتگە بىر مردك "وا بىلېم، وا بىلېم!" دېدى؟ (رواش/چوكرى)
۱۹. اېنك توغمەسى، ھۇجگى تامگە چيغەدى؟ (دود گوگرد)
۲۰. پست گىنە تاغدن قار ياغەدى؟ (ايلك و ريزش آرد)
۲۱. وقى تاغ، بقى تاغ، اۋرتەسىگە سريغ ياغ؟ (چارمغز/يىنغاغ)
۲۲. تام بىيىلدى، بته آسىلدى؟ (چارگۈل «بىنى خال»)
۲۳. بلنددن كېلدى ايكى كىشى، آليب اوردى بېش كىشى؟ (آب بىنى)
۲۴. يوزى گل-گل، ايچى اۋن-اۋن؟ (سئجد/جىگدە)
۲۵. قرە ھندى، يوگوروب اېشككە ميندى؟ (مشك بالاي خر)
۲۶. جماع-جماع بورە مە جماع، عبدالله خان قۇيگن جماع، ختاي قىزى آچگن جماع؟ (قفل و كليد)
۲۷. قت قت گىنە قللمە، قللمە دن ھللە مە؟ (كتاب)
۲۸. متل متل مالكى، برماغلىرى اونىكى، قلف الە تۇنى بار، قويروغىگە خالى بار؟ (پلنگ/قاپلان)

۲۹. جماغ قۇيىدىم جفتى گىنە، كىچكىنە خاتىن جفتى گىنە؟ (گدى / قاوورچاغ)

۳۰. اۇرە قازدىم بى تورپاغ (توپراق)؟ (مىخ چوبى / قازىق)

۳۱. قالولى بيا قدوققه توشتى، قولاغلى سىرتە يە توشتى؟ (توشپىرە)

۳۲. تقىر-تقىر داغ، ايچىگە بىر بغىرداغ، ايكى تولوم ازغى بار، كۇتىگە بىر قازىغى بار؟

(گھوارە و بچە / بېشىك و بلە)

۳۳. تام تىشىلدى، تىكان آسىلدى؟ (بىنى و نى / بورون و خال بىنى) نىتى: زىور حلقة

مخصوص بىنى است كه به شكاف بىنى گذشاندە شده و زنجير آن در قسمت گوش بسته ميشود.

۳۴. تق-تق ابتر، تەيىدن كروان اۇتر؟ (ابلک)

۳۵. كۆرپەنى ارەسىگە يريم نان قۇيىدىم، اپرتە قرەدىم ياغ؟ (مھتاب / آى)

۳۶. ايچى اۇن، تىشى (تشقرىسى) گلگون؟ (سنجد / جىگدە)



۳۰. توبوغ (Tobogh)

شمار بازیکنان: ۳ نفر.

جنس: مرد و زن.

سن: از ۱۵ ساله بالا.

شیوه بازی: این بازی معمولاً از بالای دسترخوان آغاز میگردد. این بازی با استخوان مخصوص گوشت گوسفند اجراء میشود که آن استخوان میان مردم بنام «توبوغ» مشهور است. هنگام صرف غذا و گوشت، کسی که به دستش گوشت استخوان «توبوغ» رسیده باشد، غرض اجرای بازی «توبوغ» را با گوشت آن به شخص مورد نظرش (زن یا مرد) تعارف میکند. در اینجا اکثراً شخص مقابل از وضعیت ظاهری گوشت، «توبوغ» بودن آنرا ندانسته و پس از خوردن گوشت آن ممکن است به موضوع پی ببرد، یا اینکه جانب مقابل با وجود آگاهی از موضوع آنرا عمداً گرفته و بازی «توبوغ» را آغاز میکند. جریان بعدی بازی به گونه ایست که شخص «توبوغ» گیرنده پس از خوردن گوشتش استخوان «توبوغ» را نزد خود نگهداری مینماید و هر زمانیکه حریفش آنرا از او مطالبه کرد، فوراً برایش بدهد. البته در این صورت او برنده شده و حریفش شرط را به او می بازد. ولی اگر «توبوغ» گیرنده، در اثر بی توجهی خود «توبوغ» را گم کرده و یا هنگام مطالبه همبازی اش، به او تسلیم کرده نتواند، در آن صورت او بازنده شده و مجبور به پرداخت شرط تعیین شده است.

باید گفت که، بسیاری ها چنان «توبوغ» باز اند که آنرا در هر شرایطی با خود حمل کرده و حتی در حمام نیز با خود میبرند، تا مبادا همبازی شان همانجا از او بخواهد. بعضاً این کار چنان دوام دار میشود که گپ به هفته ها، ماه ها و حتی سال میکشد. چنین معمول است که اگر شخصی استخوان «توبوغ» را پس از خوردن گوشتش در همان لحظه جلو حریفش بدون جویدن بلبلد، برنده شناخته شده و «توبوغ» دهنده مجبور است شرط را به او بپردازد.

۳۶. مرا یاد و ترا فراموش

شمار بازیکنان: دو نفر.

جنس: زن و مرد.

سن: از ۷ تا ۳۵ ساله یا بیشتر.

شیوه بازی: دو نفر اجراء کننده این بازی توته چوبی را از درختی گرفته، یکی از یک انجام و دیگری از انجام دیگرش محکم گرفته میشکنازند. بازی روی یک شرط مخصوص برپایه توافق جانبین آغاز می‌یابد. شرط بازی این است که باید هر یک از طرفین چیزی به یکدیگر بدهند، طرف باید با گفتن «مرا یاد است یا یاد است» و یا به طور مختصر «یاد» حریفش را متوجه سازد که بازی عقد شده در میان شان به خاطرش است. بازنده کسی است که او زمانیکه شیئی را از همبازی‌اش میگیرد، فکرش نشده و کلمه «یاد» را نگوید. در اینجاست که حریفش اگر متوجه فراموش کاری همبازی‌اش شده، با عجله و صدای بلند او را به خطا و در نتیجه باختش با گفتن جمله «مرا یاد و ترا فراموش» متوجه میسازد، در بازی برنده شده شرط را از حریفش میگیرد. گاهی این بازی نظر به هوشیاری جانبین ماه‌ها به درازا می‌کشد.

۳۷. چناق (Chenag)

بازی چناق هم میان مردمان مختلف کشور عزیز ما رواج داشته و عیناً مانند بازی «مرا یاد و ترا فراموش» است. فرق آنها فقط در اینست که بازی بیشتر اگر با شکستن چوبک در هر زمان اجراء شده بتواند، ولی چناق فقط بالای دسترخوان غذا هنگام خوردن گوشت مرغ یا کبک با شکستادن استخوان مخصوص دو شاخه آن که بنام «چناق» مشهور است، آغاز می‌گردد. در این بازی نیز باید برگزارکننده‌ها هنگام تبادل اشیاء به همدیگر کلمه «مرا یاد» را بگویند و در غیر آن هر کس که فراموش کند، بازنده شناخته میشود.

باید گفت که شرط بازی «چناق» اکثراً دعوت حاضرین مجلس عقد بازی است. البته گاهی بنا بر توافق جانبین شرط دلخواه تعیین شده میتواند. چنانکه از همین سبب اصطلاح «چناق دلخواه» میان مردم عام مشهور است.

۳۸. دروازه دروازه (Darwaze Darwaze)

این بازی در واقع یک بازی آزمایش هوش و در عین زمان جسمانی است. این بازی معمولاً از طرف شب (بهار و تابستان) توسط پسران ۱۰ تا ۱۶ ساله اجراء شده و تعداد بازیکنان معین نبوده، ولی معمولاً اضافه از ۱۲ نفر در داخل دو دسته میباشند. نفرات دسته ها بر اساس شیوه بخش شدن متداول معین شده، بازی تحت سرپرستی دو «میر» اجراء میگردد. شیوه بازی طور است که هر دو «میر» بر اساس مفاهمه و توافق یکی از دروازه های حویلی کوچه مجاور را انتخاب نموده و از نفرات خود میخواهند تا دروازه مطلوب را بیابند. بازیکنان هر دو دسته هر یک دروازه های مختلف را نام میبرند. هر بازیکن از هر دسته ای که موفق به یافتن دروازه مورد نظر «میر» ها شد، دسته او برنده شده و نفرات دسته بازنده مجبور اند، نفرات دسته برنده را تا دروازه مطلوب پشت نموده انتقال دهند و از آنجا دوباره به محل مبدأ که «میر» ها قرار دارند، برسانند. بعضاً هنگام انتقال نفرات برنده توسط نفرات بازنده (هنگام بازگشت) «میر» ها به توافق هم، صدا میکنند که: «پیاده بالای سواره!» در آن صورت نفرات برنده مجبور اند، تا نفرات بازنده را در فاصله باقیمانده پشت نموده و انتقال دهند.



بازی ها با بجل (اشیق اویین لری)



«بجل» استخوان کوچک و مخصوص پای است که بچه ها معمولاً از بز و گوسفند را به منظور اجرای انواع بازی ها به کار میبرند. آنها اکثراً «بجل» های خود را با رنگ های مختلف تزئین می نمایند. اوزبیکان ولایت جوزجان، همچون مردمان دیگر با استفاده از «بجل» بازی های گوناگون و جالبی را اختراع نموده اند که، با برگزاری آنها خود را سرگرم میسازند. بسیاری از بازی های رایج در میان اوزبیکان جوزجان یقیناً نه تنها در بین سایر ملیت های ساکن ولایت جوزجان، بلکه در میان اوزبیکان و ملیت های سایر مناطق کشور عزیز ما نیز رایج خواهد بود. البته استثناء و برخی تفاوت های کم یا بیش هم در آنها وجود خواهد داشت. ما در این بخش شماری از بازی های رایج با «بجل» را که توانسته ایم ثبت کنیم، را معرفی می نماییم. ولی پیش از آن به یادکرد شماری از واژه ها و اصطلاحات مخصوص بازی های «بجل» می پردازیم:

سقنه (سانقه): بجل نسبتاً بزرگیست که در برخی بازی ها از گونه کته خط، شکی لال، آلچی خیز و غیره آنرا برای زدن بجل های دیگر به کار میبرند. بچه ها معمولاً آن بجل بزرگتر را بحیث «سانقه» اختیار میکنند که، استخوان آن محکم بوده و کدام نقص یا کثری

نداشته باشد. آنها برای سنگین شدن «سانقه» شان بین آنرا با برمه سوراخ نموده و در آن سربِ مذاب میریزند. با این کار، «سانقه» سنگین تر شده و ضربه آن قوی و شدید میشود. داشتن «سانقه» خوب و بزرگ هم از امتیازات است.



سنجه: بجل کوچکی است که استخوان آن شفاف و صیقلی باشد.

قیرمه (به کسر قاف و سکون حرف دوم و سوم): بجلی است که دو سوی خورد (آلچی و تاها) آن در اثر شقیدن به دیوار سمندی یا سنگ درشت و یا با سوهان، خوب ساییده شده باشد. این گونه بجل ها در صورت پرتاب شدن، بیشتر به شکل (آلچی) یا (تاها) می‌نشینند.



بُزی: بجل خیلی کوچک را گویند.

گوسال: بجل بزرگ.

پیت یا پیتک: بجلی است که هر چار سوی آن (بیشتر سوی تاها و آلچی) خورده شده و لشم باشد.

گجیر یا گجور (به فتح نخست): بجل پوسیده و پوده که از زیر خاک یافت شده باشد.

مولاغ: بجلی است که یک گوشه جلو (شاخ) آن شکسته باشد.

مونقال: بجلی است که یک گوشه عقبی، یا قسمت پهلوئی آن شکسته باشد.

اومه: حالتی از بجل است که در اثر پرتاب شدن، به یکی از سوی های چهارگانه معمولی (آلچی، تاها، چیککه و پوکه) روی زمین ننشسته بلکه به قاعده یا سرخود روی زمین بنشیند.

اولوم سلاغ: بجل خیلی پوسیده و خراب شده را گویند.

بیر (به کسر اول و دوم و سکون آخر): آن حالت بجل ها در جریان بازی است که بازیکنان اجازه ادامه همان بازی را نمی داشته باشند. این گونه حالت گوناگون و زیاد بوده که ما در بخش هر بازی نظر به ارتباط، یاد آوری میکنیم.

قؤپتیریب الماق: در جریان بازی یک یا چند بازیکن ممکن است همه بجل های خود را ببازند، و برای ادامه بازی بجل نداشته باشند. در آن صورت سایر بازیکنان به بازی خود ادامه داده و شخص بازنده منتظر فرصت مناسب می نشیند. به این معنی که در اثنای انداخته شدن بجل ها به بالا، این بازیکن به سرعت و دقت، با هر دو دست خود همه بجل ها را از هوا بگیرد. البته شرط این است که حتی یکی هم پایین خطا نخورد. پس از آن او به ترتیب همه بجل ها را روی زمین لول میدهد. شرط اینست که لول دادن بجل ها از ارتفاع یک بلست صورت گیرد. در اینجا دو حالت ممکن است رخ بدهد:

الف. ممکن است همهٔ بجل ها (آلچی) یا (تاها) بنشینند، در آن صورت همهٔ آن بجل ها از آن او شده، او میتواند با صاحب شدن آن بجل ها به بازی داخل گردد.

ب. ممکن است شماری از بجل ها (آلچی) و (تاها) نشسته، عده‌یی از آنها به شکل (پوککه) یا (چیککه) بنشینند. در آن صورت او حق گرفتن هیچ بجلی را نداشته و آنها را به صاحبان شان میدهد، تا آنها به بازی خود ادامه دهند. این عمل را (چه حالت الف و چه حالت ب) به نام «قوپتیریب آلماق» یاد میکنند. «قوپتیریب آلماق» در اوزبیکی به معنی «خیزاندن» است.

پاده وان یا پاده بان: در جریان بازی کدام بازیکن اگر همه بجل هایش را باخته باشد، در آن صورت او یکدانه بجل را از یکی از همبازی هایش میگیرد (و یا ممکن است او آخرین بجل خود را در نظر بگیرد) و خود را بنام «پاده وان» یاد کرده و به بازی شامل میشود. در جریان بازی هر بازیکنی که بجل «پاده وان» را ببرد، دوباره برایش پس میدهد، تا به بازی ادامه دهد. «پاده وان» هم در جریان بازی اگر یک، دو یا چند دانه بجل را ببرد، حق گرفتن آنها را نداشته و به صاحبان آنها پس میدهد.

«پاده وان» فقط در صورتی اجازهٔ گرفتن بجل ها را دارد که او در یک نوبت و بدون اشتباه همه بجل های میدان را ببرد. در آن صورت است که او صاحب همه بجل های بُرده گی خود شده و با آنها در قطار همبازی هایش به بازی ادامه میدهد و از حالت «پاده وانی» خلاص میشود.

هر بجل دارای چهار سوی است: دو سوی پهلو و کوچک و دو سوی بزرگ روی و پشت که هر کدام از سوی یا سطح بجل از خود نام مخصوص دارد به اینگونه:

آلچی (اسپ): پهلوئی کوچک مقعر (چقور)

تاها (خر): پهلوئی کوچک که مقابل سطح (آلچی) است.

پوککه یا پوک: سطح بزرگ و محدب بجل است. گاهی آنرا «صوفی» هم گویند.

چیککه یا چیک: سطح بزرگ مقعر بجل است. گاهی آنرا «اوغری» یعنی دُزد هم

گویند.

قابل یادآوری است که موسم بازی های بجل عموماً فصل زمستان است.

۳۹. ایلمی یا ایلمک (Elme)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۸ نفر گاهی بیشتر.

سن: ۶ تا ۱۶ ساله (هر یک در دستۀ خود).

جنس: پسران، به ندرت دختران خوردسال.

شیوۀ بازی: این بازی به گونه های زیرین اجراء میگردد:

الف. چرسک چورسک: بازیکنان برای بازی زمین هموار و مسطح را اختیار نموده،

همه به شکل دایروی پهلوی هم سر پا های خود (چمباتمه) می نشینند. هر کس بدست خود شماری بجل ها را گرفته و هر کدام یک دانه بجل به میدان می اندازند. هر کس بجل خود را می شناسد. بعد یک نفر همه بجل ها را جمع نموده و در میدان وسط کمی بالا پرتاب میکند. بجل ها پس از افتادن بر زمین، به حالات آلچی، تاها، پوککه و چیککه قرار میگیرند، درین حالات «بیر» واقع شده و بجل ها سر از نو انداخته میشود:

۱. در میان بجل ها اضافه از یکدانه بجل به شکل «آلچی» و «تاها» (خالص یا مختلط) نشسته باشد.

۲. تعدادی بجل ها «چیککه» و تعداد دیگر «پوککه» نشسته باشند، در حالات زیر «بیر» واقع نشده، بازی میتواند آغاز گردد:

۱. یک بجل «آلچی» نشسته، بقیه چیککه و پوککه باشند.

۲. یک بجل «تاها» نشسته، بقیه چیککه و پوککه باشند.

۳. یک بجل «پوککه» نشسته، بقیه چیککه باشند.

۴. یک بجل «چیککه» نشسته، بقیه پوککه باشند.

۵. یک بجل «آلچی»، یکدانه دیگر «تاها» و بقیه چیککه و پوککه باشند.

در صورت حالات بالاست که بازی میتواند آغاز گردد، طوریکه تنها در صورت حالت پنجم

نوبت اول به بازیکنی است که بجل او «آلچی» نشسته است و در چهار حالت دیگر نوبت نخست به صاحبان همان بجل حالت تاقه میباشد.

در شکل «چرسک چورسک» بازی «ایلمی» مقررات به گونه‌یست که بجل ها فقط با ضربه انگشتان (به طرز خاص) به شدت زده شده و ظرافت هایی مانند غلتاندن بجل به پهلو، یا بالا کردن قسمت عقب آن و غیره که بنام «ایلمی» یاد میگردد، مجاز نیست. بازیکن نخست که نوبت اول از اوست یکی و یا چند بجل میدان را که مناسب تشخیص داد، با بجل خود هدف میگیرد (هدف گیری بجل ها عموماً با دو انگشت مانند بازی کرمبورد است). در این بازی هر کس در نوبت خود کوشش میکند تا با بجل خود بجل یا بجل های دیگر را هدف گرفته به یک حالت (هر دو پوککه، هر دو چیککه، هر دو آلچی و یا هر دو تاها) بیاورد.

زمانیکه بازیکن نخست هدف میگیرد، یکی از این حالات ممکن است پیش بیاید:

- ممکن است، بجل او به هیچ یک از بجل ها اصابت نکند. در آن صورت این دور بازی همین جا ختم شده و بازی سر از نو مثل دفعه نخست با پرتاب شدن بجل ها آغاز میگردد.

- ممکن است، دو بجل به شکل «آلچی» و «تاها» قرار بگیرد که در آن صورت «بیر» واقع شده و باید بجل ها دوباره مثل دفعه نخست پرتاب شده و بازی سر از نو آغاز می‌یابد.

- ممکن است در اثر اصابت بجل او با یک یا چند بجل دیگر، بجل او با بجل های دیگر تصادم کرده و یک حالت را بگیرند. اینجاست که بازیکن مذکور آن بجل یا بجل ها را برده و با صاحب بودن امتیاز ادامه بازی، از محل بجل خود بقیه بجل ها را میتواند هدف گیرد.

- ممکن است، بجل او با بجل یا بجل های دیگر اصابت نموده و حالت مشابه (شرط

بردن) را نگیرد. اینجاست که نوبت او سپری گردیده، نوبت دوم به بازیکنی میرسد که بجل بازیکن نخست به بجل او اصابت کرده باشد.

بازی مثل پیشتر به وسیله بازیکن دوم و به همین گونه به وسیله بازیکن سوم، چهارم و غیره تا بُرده شدن همه بجل ها توسط بازیکنان ادامه می یابد. در اینجا ممکن است به هر بازیکن یک یا چند نوبت برسد و یا شاید هم اصلاً نوبت نرسیده و ببازد. گاهی چنین واقع می شود، که دور بازی در همان نوبت اول پایان یافته، بازیکنان مجبور اند با انداختن بجل دیگر دوباره آغاز کنند.

ب. خورده بتی: شرایط و جریان بازی عیناً مانند حالت اول بوده و فرق عمده آن این است که در این حالت، بجل های «آلچی» بجل های چیککه و بجل های «تاها» بجل های پوککه را می خورد. یعنی زمانیکه بجل ها پرتاب میشوند، اگر یک بجل «آلچی» و بقیه «چیککه» و «پوککه» باشد، در آن حال همه بجل های چیککه از آن صاحب بجل «آلچی» شده و او از میدان جمع نموده میگیرد. نوبت هم از او شده و مانند حالت اول یک یا چند بجل را هدف میگیرد و بازی ادامه می یابد. باید گفت که در جریان بازی اگر حالت آلچی یا تاها پیدا شد (البته به تنهایی) صاحب آن بجل های مربوط آنرا که می خورد، میگیرد. در شکل «ایلمی» خورده بتی حالت پنجم شکل (الف) وجود نداشته و «بیر» است.

ج. ایلمی: این شکل عیناً مانند شکل (الف) و (ب) بوده میتواند. ایلمی آنست که چه در شکل (الف) و چه در شکل (ب) بازیکنان اجازه ظرافت های بازی از گونه پهلوی خاباندن یا خیزاندن بجل و غیره غرض هم حالت ساختن و در نتیجه بردن بجل داشته باشند.



۴۰. خطک (Khatak)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۶ نفر گاهی هم بیشتر.

سن بازیکنان: ۶ تا ۱۶ ساله (هر یک در دسته خود).

جنس: پسران.

شیوه بازی: برای برگزاری این بازی سطح هموار زمین اختیار شده و بر آن دایره‌یی به شعاع (۳۰) سانتی متر یا بیشتر رسم میشود. همه بازیکنان در کنار دایره در خارج از محیط آن روی پا‌های خود می‌نشینند.

هر بازیکن یک دانه بجل به میدان می‌اندازد، در صورت کم بودن عده بازیکنان میشود که دو بجل را یک نفر بیاندازد. در بازی «خطک» مانند شکل «خورده بتی» بازی «ایلمی» آلچی بجل‌های چیککه و تاها بجل‌های پوککه را میخورد.

یکتن از بازیکنان همه را جمع نموده و کمی بالا در ساحة دایره پرتاب میکند. در حالات زیر بازی آغاز شده نتوانسته و باید بجل‌ها سر از نو پرتاب گردند:

- یک یا چند بجل از خط دایره بیرون شود.

- در میان بجل‌ها یک «آلچی» و یک «تاها» یا دو «آلچی» و دو «تاها» موجود

باشد.

- همه بجل‌ها چیککه یا همه پوککه نشسته، کدام بجل آلچی یا تاها نباشد.

بازی در حالات زیرین میتواند آغاز گردد:

الف. یک دانه بجل «آلچی» نشسته و بقیه پوککه و چیککه باشد.

ب. یک دانه بجل «تاها» نشسته، بقیه پوککه و چیککه باشد.

ج. یک دانه بجل «پوککه» و بقیه «چیککه» باشد.

د. یک دانه بجل «چیککه» و بقیه «پوککه» باشد.

در صورت (الف) نوبت اول به صاحب بجل «آلچی» بوده و هم هر چند بجلی که به

شکل چیککه باشد، از آن او شده پس از گرفتن آن بجل‌ها میتواند بازی را آغاز کند.

در صورت (ب) نوبت به صاحب بجل «تاها» بوده و هم تمام بجل های «پوککه» از او شده، او پس از گرفتن آن بجل ها میتواند بازی را آغاز کند.

در صورت (ج) نوبت اول به صاحب بجل «پوککه» و در صورت (د) نوبت اول از صاحب بجل «چیککه» بوده و میتواند بازی را آغاز نماید.

کسی که بازی را آغاز میکند، از جای بجل خود یکی از بجل های میدان (طبعاً نزدیکترین) را هدف گرفته و با انگشتان خود بجل خود را جانب بجل مورد نظر فیر میکند، تا به آن بخورد. در اینجا ممکن است حالات زیرین پیش بیاید:

- اگر هر دو بجل از دایره بیرون شود، «بیر» واقع شده، بازی سر از نو آغاز می‌یابد.
- اگر بازیکن مذکور با صربه بجلش بجل مورد نظر خود را از دایره بیرون کند، همان بجل را برده و در ضمن نوبت ادامه بازی را هم میداشته باشد.

- اگر بجل او به بجل مورد نظر اصابت نکند، او بجل خود را به نفع صاحب بجل مورد نظرش باخته و هم نوبت از همان بازیکن میشود.

- اگر هر دو بجل پس از اصابت «آلچی» و «تاها» (طور مختلط یا خالص) قرار گیرند، «بیر» شده و بازی سر از نو باید آغاز شود.

از دو بجل تصادم کرده هر کدام شان «آلچی» بنشینند، نوبت از همان بازیکن شده و در ضمن بجل های چیککه میدان را هم در موجود بودن برده و میگیرد. از دو بجل برخورد کرده هر کدام شان «تاها» بنشینند، هم نوبت ادامه بازی و هم بجل های پوککه از آن او میشود.

- اگر هیچ یک از دایره بیرون نشده و هر دو به شکل «پوککه» و یا «چیککه» (به گونه مشابه یا مختلط) قرار گیرند، نوبت ادامه بازی از بازیکن مقابل که بجلش مورد هدف بازیکن نخست بود، میشود.

بازیکنی که نوبت دوم به او رسیده، از محل بجلش مانند پیشتر یکی از بجل ها را مناسب تشخیص داده و هدف میگیرد. در اینجا نیز پس از برخورد بجل ها ممکن است یکی

از حالات یاد شده در بالا پیش بیاید. در هر حال این دو بازی به همین گونه تا برده شدن همه بجل های میدان ادامه می‌یابد. پس از تمام شدن بجل ها بازیکنان سر از نو یک دانه بجل انداخته و بازی را مانند پیشتر آغاز و ادامه می‌دهند.

باید گفت که در این بین برای برخی بازیکنان ممکن است هیچ نوبت نرسیده و بجل خود را ببازند. یا بازیکن بنابر مهارت و استعدادش شاید در همان یک نوبت همه را ببرد. به همین ترتیب ممکن است برای یک بازیکن اضافه از یک نوبت چانس برابر شود.

۴۱. آلچی خیز (Alche khiz)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۶ نفر گاهی بیشتر.

سن و جنس: ۱۰ تا ۱۶ ساله، پسران.

شیوه بازی: برای بازی عموماً زمین هموار و مسطح در نظر گرفته میشود. در حصه وسط میدان بازی یک خط مستقیم کشیده میشود. بازیکنان هر یک یکدانه بجل را روی خط مذکور به گونه ایستاده یعنی (آلچی یا تاها) پهلوی به پهلوی می‌چینند. اگر تعداد بازیکنان کم باشد، ممکن هر بازیکن دو دانه بجل بچینند. بعداً همه بازیکنان سائقه های خود را یکجا نموده، یک تن از آنها «سائقه» ها را یکجا بالا می‌اندازد. نوبت اول از صاحب بجلی است که آلچی نشسته باشد. اگر کدام بجل «تاها» نشسته باشد، نوبت دوم از او میشود. بقیه بجل ها باز هم انداخته شده، نفرات سوم، چهارم و غیره تعیین میگردد. به فاصله ۴ متر یا بیشتر (بنابر توافق بازیکنان) نقطه‌یی برای زدن بجل ها مشخص میشود.

بازیکن نخست که نخستین نوبت از اوست، بازی را آغاز میکند. او سائقه خود را به دست گرفته، در حالی که یک پای خود را جلو و پای دیگرش را عقب میماند، سائقه خود را به سمت بجل های چیده شده میدان پرتاب میکند. در آنجا ممکن است حالات زیرین پیش بیاید:

الف. ممکن است «سائقه» بدون اصابت به بجل ها یا پس از اصابت به بجل ها، به حالت «آلچی» بنشیند. او برنده شده و همه بجل های میدان از او میشود، بازیکنان سر از نو با چیدن یک یک بجل دیگر بازی را آغاز میکنند، البته نوبت نخست از شخص برنده و سایر

نوبت ها با انداختن سائقه ها تعیین میگردد.

ب. اگر سائقه به بجل های میدان نخورده و آلچی هم ننشیند، در آن صورت نوبت او سپری شده و او منتظر نوبت دیگر می‌نشیند.

ج. اگر سائقه به بجل ها خورده ولی آلچی هم ننشیند، در آن صورت این بازیکن یک بجل جریمه شده و آنرا در پهلوی بجل های میدان می‌چیند.

د. اگر سائقه به بجل ها خورده یا نخورده به شکل تاها بنشیند، در آن صورت هم بازیکن مذکور یک بجل جریمه شده و آنرا در قطار دیگر بجل های میدان می‌چیند. چون اصابت سائقه به بجل های میدان، در آن صورت آلچی نشستن آن جریمه دارد. لذا هر بازیکن میکوشد تا سائقه اش به بجل های میدان اصابت نکند. هر دور بازی تا آلچی نشستن یک سائقه و برنده شدن صاحب آنست. در جریان بازی ممکن است بر حسب تصادف، یک بازیکن در هر نوبت خود جریمه شده و چند بجل را باخته و در میدان بچیند، یا یک بازیکن دیگر ممکن است در هیچ یک از نوبت هایش جریمه نشود. بازی در چندین دور با توافق و تمایل بازیکنان ادامه می‌یابد.

۴۲. اوج پای (Uch pay)

شمار، سن و وضع بازیکنان عیناً به مانند بازی «آلچی خیز» است.

شیوه بازی: در اجرای این بازی نیز یک سطح هموار زمین انتخاب شده و در وسط آن یک خط مستقیم کشیده میشود. همه بازیکنان یک یک دانه بجل را به شکل «آلچی» یا «تاها» پهلو به پهلو روی خط مستقیم می‌چینند. اگر بازیکنان کم باشند، میتوانند بنابر میل خود دو دانه بجل بچینند. نوبت بازیکنان به مانند بازی «آلچی خیز» با انداختن «سائقه» ها تعیین میشود.

کسی که نوبت نخست از اوست از نقطه‌یی، طور مثال چهار متر دور از بجل های چیده شده میدان (این فاصله با توافق بازیکنان تعیین میگردد)، سائقه خود را به دست گرفته و به دقت بجل های چیده شده را هدف میگیرد. در اینجا ممکن است حالات زیر پیش بیاید:

الف. ممکن است به بجل های میدان «سانقه» اصابت کرده، یک، دو یا زیاد بجل ها را از خط چیده شده دور کند. در آن صورت اگر فاصله بجل های بیجا شده از خط مذکور به اندازه سه چند طول پل پای بازیکن باشد، او برنده شمرده شده همان بجل ها را که به اندازه (سه پل پای) دور شده باشند، میگیرد. و نوبت بعدی را هم میداشته باشد.

ب. ممکن است، «سانقه» به بجل ها هیچ اصابت نکرده و بگذرد. در آن صورت نوبت بازیکن مذکور سپری شده و منتظر نوبت بعدی میباشد، و نوبت به نفر دوم میرسد.

ج. ممکن، «سانقه» به بجل ها اصابت کرده و هیچ بجلی را به اندازه فاصله معین (سه پل پای) از خط دور ساخته تواند. در آن صورت نیز نوبت او سپری شده، بجل های غلتیده سر از نو منظم روی خط چیده میشوند و نوبت به نفر دوم میرسد.

هر دور بازی به همین گونه تا برده شدن آخرین بجل روی خط میدان دوام یافته، پس از آن بازیکنان سر از تو با چیدن بجل ها و تعیین نوبت، دور نوین را آغاز میکنند. به این ترتیب بازی تا تمایل بازیکنان ادامه می‌یابد.

۴۳. اومه اوچیردی (Omma ocherde)

وضع و شرایط بازیکنان و بازی مانند بازی های «آلچی خیز» و «اوج پای» است.

شیوه بازی: در سطح هموار زمین یک خط مستقیم کشیده شده و هر بازیکن یک دانه بجل را، روی خط به حالت ایستاده و پهلو به پهلو می‌چینند. از میان بجل های چیده شده، یکی را به شکل اومه (به قاعده یا سران) روی زمین در پهلو بجل ها میگذارند. نوبت بازی به مانند دو بازی پیشتر، با انداختن «سانقه» ها تعیین میگردد. بازیکنی که نوبت نخست از اوست، از نقطه تعیین شده (حدود چهار یا پنج متر دورتر از خط بجل های میدان) با سانقه خود، بجل های میدان (به ویژه بجل اومه) را هدف میگیرد. در اینجا این حالات ممکن است پیش بیاید:

الف. ممکن است «سانقه» به بجل «اومه» و سایر بجل ها اصابت کرده و بجل «اومه» را به اندازه «سه پل پای» از خط دور کند. در آن صورت او برنده شده و همه بجل

های میدان را به شمول بجل «اوّمه» میگیرد. دور دیگر بازی با چیدن بجل های دیگر سر از نو آغاز می‌یابد. «اوّمه» جدید مانده شده و نوبت های دوم، سوم و غیره تعیین میگردد.

ب. ممکن است، «سانقه» به هیچ یک از بجل ها اصابت نکند. در آن صورت نوبت او سپری شده، نوبت به بازیکن دوم میرسد.

ج. ممکن است، «سانقه» به «اوّمه» و بجل های دیگر و یا تنها به بجل «اوّمه» اصابت کرده، ولی آثرا به اندازه «سه پل پای» از خط دور نکند، در آن صورت نیز نوبت او سپری شده، نوبت به نفر دوم میرسد. البته بجل ها سر از نو سر خط منظم چیده شده و هم بجل «اوّمه» چپه شده، دوباره «اوّمه» مانده میشود. در این بازی شرط بُردن فقط دور ساختن «اوّمه» به اندازه (سه پل پای) است. با بُردن بجل ها، دور نو بازی با چیدن بجل های «اوّمه» دیگر آغاز میگردد. به همین گونه بازی تا توافق و میل بازیکنان ادامه می‌یابد.

۴۴. شکی لال (Shakelal)

وضع و شرایط بازیکنان در این بازی به مانند بازی های «آلچی خیز» و «اوج پای» است.

شیوه بازی: برای برگزاری بازی سطح هموار و وسیع زمین را در نظر گرفته، روی آن یک بیضی رسم می‌نمایند که قطرا طول آن حدود دو متر باشد. بالای قطر اصغر بیضی (در حصه وسط آن) هر بازیکن، یک دانه بجل را پهلوی هم به شکل ایستاده (آلچی و تاها) می‌چینند. هرگاه بازیکنان دو یا سه نفر باشند، بنابر توافق خود میتوانند دو یا سه دانه بجل هر کدام شان بچینند.

نوبت بازی بر اساس عمل «وییرماق» گرفته میشود. به این معنی که بازیکن بجل خود را طور ایستاده و یا به حالت خم شده، روی زمین با وضع مخصوص به گونه‌ای می‌اندازد که می‌کوشد تا بجلش، به شکل «آلچی» یا «تاها» بنشیند. این عمل همزمان با «سوت» مخصوص و کشدار دهان بازیکن همراه است. این چنین انداختن بجل به منظور به اصطلاح خیزاندن آن به نام «وییرماق» یاد میگردد.

نخستین بازیکن بجل خود را به قصد «وییرماق» روی زمین می‌اندازد. او فقط در صورتی حق زدن بجل های میدان را می‌یابد که بجلش در اثر «وییرماق» به شکل «آلچی» یا «تاها» بنشینند.

در صورت یافتن حق زدن بجل ها، بازیکن مذکور از یکی از انجام های قطرا طول بیضی بجل ها را هدف میگیرد. او برای هدف گیری یک پای خود را کمی جلو، مماس با انجام قطرا طول بیضی گذاشته و پای دیگرش را کمی عقب تر گذاشته و با خم ساختن بدنش به جلو، به وسیله «سانقه» اش بجل های داخل بیضی را هدف میگیرد. در اینجا حالات زیر ممکن است پیش بیاید:

الف. ممکن است در اثر ضربه سانقه او، یک یا چند بجل از بیضی خارج گردد. در آن صورت، همه آن بجل های بیرون شده از او میشود.

ب. ممکن است «سانقه» او به بجل ها اصابت نکند، و یا با وجود اصابتش کدام بجلی از بیضی بیرون نشود. در آن صورت نوبت او سپری میشود.

پس از سپری شدن نوبت بازیکن نخست، یک تن بازیکن دیگر پیش آمده و میکوشد تا از طریق «وییرماق» چانس زدن بجل ها را بیابد. بازیکن دوم هم فقط در صورتی این اجازه را می‌یابد که بجلش در نتیجه «وییرماق» به شکل «آلچی» یا «تاها» بنشیند. معلوم است که در صورت چانس نیافتن بازیکن دومی بازیکن دیگری باید با «وییرماق» چانس زدن بجل ها را حاصل کند.

این دور بازی تا کشیدن آخرین بجل از بین بیضی ادامه یافته و در صورت تمام شدن بجل های داخل بیضی، بازیکنان سر از نو بجل چیده و بازی را ادامه میدهند. چنین هم رخ میدهد که گاهی برای یک بازیکن حسب تصادف، در چندین دور بازی چانس زدن پیش نمی‌آید. در حالیکه بازیکن دیگر ممکن است هر دفعه در اثر «وییرماق» این چانس را حاصل کند.

۴۵. کتّه خط (Katta khat)

شمار بازیکنان: ۳ تا ۶ نفر گاهی بیشتر.

سن و جنس: ۱۰ تا ۷ ساله (پسران).

شیوه بازی: برای بازی عموماً زمین هموار، مسطح و وسیعی را اختیار نموده، در آن یک مستطیل به اندازه (۳×۶) متر گاهی کمتر یا بیشتر (نظر به توافق بازیکنان) رسم میکنند. همچنین در حصه وسط مستطیل خط مستقیم کوتاهی، موازی به دو ضلع کوچک رسم میشود. همه بازیکنان یک یک دانه بجل را پهلوی هم به شکل ایستاده، روی خط مستقیم وسط مستطیل می‌چینند. در صورت کم بودن شمار بازیکنان، بنابر تمایل شان میتوانند دو دو یا سه سه دانه بجل هم بچینند.

برای نوبت گیری هر بازیکن یک بجل به یکتن از همبازی خود میدهد. این بازیکن همه بجل ها را جمع نموده و یکجا و همزمان بالا پرتاب مینماید. بجل «آلچی» نوبت اول، بجل «تاها» نوبت دوم را گرفته، بقیه بجل ها دوباره انداخته شده و به همین گونه نفر سوم، چهارم و غیره تعیین میگردد.

بازیکن در نوبت نخستین خود، بجل های بین مستطیل را از نقطه وسط یکی از اضلاع کوچک مستطیل هدف میگیرد. نخستین بازیکن آنگونه که گفتیم از نقطه معینه، بجل های میان مستطیل را با «سانقه» خود میزند. در اینجا ممکن یکی از این حالات پیش بیاید:

الف. ممکن است در اثر اصابت «سانقه» به بجل های میدان، یک یا چند بجل از بین مستطیل بیرون گردد. در آن صورت همه بجل های بیرون شده از آن بازیکن مذکور میشود و در این صورت همین بازیکن باز هم چانس زدن بجل را داشته و میتواند بازی را ادامه دهد. در اینجا اگر «سانقه» او هم از مستطیل بیرون شده باشد، او از یکی از نقاط روی محیط مستطیل (نقطه ای که او برای کشیدن بجل از مستطیل مناسب تشخیص بدهد) بجل مورد نظر خود را در داخل مستطیل هدف میگیرد. و اگر «سانقه» او در بین مستطیل مانده باشد، در آن صورت از محل «سانقه» اش بجلی را در نظر گرفته و میزند.

ب. ممکن است «سانقه» اش نتواند بجلی را از مستطیل بیرون کند، در آن صورت نوبت او سپری شده و بازیکن دوم بازی را دنبال میکند. در اینجا اگر «سانقه» بازیکن اول که نوبتش سپری شده از مستطیل بیرون شده باشد، «سانقه» اش را برداشته و منتظر رسیدن نوبتش می‌نشیند و اگر در بین مستطیل مانده باشد، همان جا میماند.

بازیکن دوم از نقطه معین یاد شده (نوبت نخستین) بجل های میدان را هدف میگیرد. برای او نیز ممکن است یکی از حالات (الف) یا (ب) پیش بیاید. پس از سپری شدن نوبت بازیکن دوم در صورت پیش آمدن حالت (ب) بازیکن سوم و به همین ترتیب بازیکن چهارم، پنجم و غیره بازی را در نوبت های خود ادامه می‌دهند. باید گفت که به استثنای نوبت نخست، هر بازیکن در نوبت های بعدی خود اجازه دارد که از هر نقطه محیط مستطیل که زدن بجل را مناسب تشخیص دهد، بجل ها را هدف بگیرد. همچنین اگر «سانقه» هر بازیکن از بین مستطیل بیرون ساخته شود، در آن صورت صاحب «سانقه» بیرون شده به عامل آن یک دانه بجل میدهد.

دور نخست بازی «کنه خط» همین گونه تا کشیده شدن آخرین بجل از میان مستطیل ادامه می‌یابد. زمانیکه آخرین بجل هم از بین مستطیل بیرون کشیده شد، دور نخست پایان یافته و بازیکنان سر از نو با چیدن بجل های دیگر، دور دوم بازی را آغاز می‌نمایند. به اینگونه بازی تا توافق و تمایل بازیکنان در چندین دور پیاپی ادامه می‌یابد.



بازی ها با توشله



در ولایت جوزجان نه تنها پسران اوزبیک، بلکه بچه های سایر ملیت های ساکن آن با توشله شماری بازی ها و سرگرمی های جالب را انجام میدهند. ما اینک برخی از آنها را معرفی می نماییم.

۴۶. تیر تیر (Tir tir)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۴ نفر، گاهی بیشتر

سن: ۷ تا ۱۵ ساله (پسران)

موسم بازی: روز های هر فصل سال و بیشتر در فصل زمستان.

شیوه بازی: برای بازی ساحة نسبتاً وسیع و هموار زمین مدنظر گرفته شده، بازیکنان هر یک برای خود یک دانه «توشله» را که همان گویچه های شیشه ای اند، روی زمین به فاصله های چهار یا پنج متر دور از هم میگذارند. به توافق همه یکتان از بازیکنان با حرکت اندک و یا بیشتر «توشله» خود بازی را آغاز میکنند. نوبت بازی از چپ به راست به گونه دورانی، به همه میرسد.

در جریان بازی هر بازیکن در نوبت خود اگر «توشله» بی را نزدیک یا مناسب برای زدن و هدف گرفتن یافت، آنرا با «توشله» اش هدف میگیرد. هدف گیری یا به اصطلاح زدن توشله مورد نظر به شیوه مخصوص صورت میگیرد،



طوریکه بازیکن توشله خود را با دو انگشت شست و اشاره خود محکم گرفته، در حالیکه انگشت کوچک همان دستش را در جای «توشله» اش میگذارد، دستش را کمی به جلو پیش برده و با انگشتان دست دیگرش آن را با شدت و دقت به سمت «توشله» مورد نظر فیر میکند (میزند). در اینجا یکی از حالات ممکن است پیش بیاید:



الف. ممکن است توشلهٔ او به توشلهٔ مورد نظرش اصلاً اصابت نکند. در آن صورت او توشله‌اش را جابجا در محلی که قرار دارد، گذاشته و منتظر رسیدن نوبت بعدی خود میباشد و نوبت به همبازی سمت راستش میرسد.

ب. ممکن است توشلهٔ او به توشلهٔ مورد نظرش اصابت کند. در آن صورت او برنده شده و همان توشله را میگیرد و از محل توشله خود با داشتن چانس دیگری، یکی از توشله‌های دیگر را که مناسب تشخیص بدهد، هدف میگیرد. البته بازیکن بازنده توشلهٔ دیگری را در یکی از نقاط میدان (حسب الخواش خودش) روی زمین گذاشته و شامل بازی میشود. چنانکه دیده میشود در اینجا بُرد زمانی است که کس بتواند توشله‌یی را هدف بگیرد و آن را با توشله‌اش بزند. از اینرو بازیکنان کوشش می‌نمایند تا از یکسو توشله‌شان در جایی یا در موقعیتی قرار گیرد که در تیررس حریفان نباشد، و از سوی دیگر او بتواند «توشله» یکی از حریفان خود را با موفقیت مورد هدف قرار دهد.

بازی به همین گونه تا توافق و تمایل بازیکنان ادامه می‌یابد. باید گفت که بسیاری از بازیکنان بُرد این بازی را با توشله معاوضه نمی‌کنند، بلکه بازنده‌ها به ترتیب از دور بازی بیرون ساخته شده و منتظر جزا (جریمه) خود میباشند. جزا از این قرار است:

در نقطه‌یی از میدان بازی سوراخ کم عمقی را که توشله آزادانه داخل و بیرون شده بتواند، ایجاد میکنند. پس از آن بازیکن «برنده» در نزدیک سوراخ مذکور که به نام «مات» یاد میشود، نشسته و توشلهٔ حریف بازندهٔ خود را در فاصله یک بلستی آن روی زمین گذاشته و در حالیکه با دو انگشت شست و اشارهٔ یک دستش توشلهٔ خود را گرفته و انگشت خوردترین همان دستش را به زمین میگذارد، با انگشتان دست دیگرش با توشلهٔ خود ضربهٔ سختی را به توشله حریفش میزند. این عمل را «تیر» زدن گویند. توشله حریفش به فاصله دوری از آنجا میرود. پس از آن حریفش توشلهٔ خود را جانب «مات» پرتاب میکند. توشله در هرجایی که قرار گرفت، بازیکن برنده باز هم مثل نخست آنرا از «مات» با توشله‌اش «تیر»

میزند. چه «تیر» بخورد یا نخورد، بازیکن بازنده باز هم توشله را به طرف «مات» حرکت داده و نزدیک میسازد. او کوشش میکند که توشله اش در موقعیتی قرار گیرد که مصنون از تیررس حریف برنده اش باشد. این وضع تا آن هنگام ادامه پیدا میکند که بازیکن بازنده موفق شود تا توشله اش را وارد «مات» کند. این کار ممکن است با خوردن (۱۰)، (۲۰) و یا حتی (۵۰) و بیشتر تیر های بازیکن برنده نصیب بازیکن بازنده شود. در این جریان زدن تیر های بیشتر هم برای بازیکن برنده از امتیازات و مهارت خوب حساب میشود. اگر بازیکنان بیشتر از دو نفر باشند، ممکن است یک نفر یا دو نفر را هم ببرد. همچنین یک بازیکن یکی را برده و به دیگری ممکن است بیازد.

۴۷. قریشک (Qareshak)

وضع و شرایط بازیکنان و بازی مانند بازی «تیر تیر» است.

شیوه بازی: این بازی هم در میدان نسبتاً وسیع و هموار اجراء گردیده، نوبت به بازیکنان به شکل دورانی میرسد. بازی به وسیله یکتن از بازیکنان با حرکت توشله بر روی زمین آغاز میشود. در این بازی آن بازیکن برنده شناخته میشود که در نوبت خود بتواند توشله خود را به نزدیک توشله حریفش (حد اکثر یک بلست) برساند. بازیکنان با استفاده از مهارت های خود، کوشش می نمایند تا توشله خود را به فاصله یک بلستی (یا کمتر از آن) به توشله همبازی یا همبازی های خود برسانند. هر کسی که موفق به این کار شد، برنده شناخته شده و همان توشله را که توشله اش به نزدیکی آن رسیده میبرد. البته او باز هم با داشتن امتیاز ادامه بازی، توشله خود را به حرکت می آورد. بازیکنی که توشله اش را باخته، یک توشله دیگر را همان لحظه روی زمین گذاشته و شامل بازی میگردد. بدین ترتیب بازی تا توافق و تمایل بازیکنان ادامه می یابد.

۴۸. کیتیره‌ری (Keterare)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۳ نفر و گاهی بیشتر.

سن: ۱۰ تا ۱۷ ساله (پسران).

شیوه بازی: برای برگزاری این بازی عموماً میدان وسیع و هموار، یا امتداد کوچه در نظر گرفته میشود. در یک سوی جای بازی در سطح زمین سوراخ کوچکی را در بین چقوری کم عمق مقعر که وسعت آن به شعاع ده سانتی متر (کمتر یا بیشتر هم شده میتواند) ایجاد میکنند. بزرگی و عمق سوراخ خورد «مات» طوری است که توشله در آن به آسانی داخل و یا از آن بیرون شده بتواند.

این بازی را فقط یک نفر پیش برده و دو نفر شرکت کننده دیگر با او شرط می‌بندند. البته این‌ها نیز میتوانند به نوبه خود اجراء کننده بازی شوند. بازی به این گونه می‌آغازد که در فاصله ۲۰ یا ۴۰ متر دورتر از «مات» نقطه‌یی را تعیین نموده و میگویند که چه کسی حاضر است تا از آنجا توشله را (به گونه مثال با سه حرکت) وارد «مات» کند.

اینجاست که یکتن داوطلب شده و بقیه شرکت کننده‌ها با او و نیز میان خود، بالای موفق شدن و یا عدم موفقیت او شرط می‌بندند. پس از آن بازیکن مذکور توشله را حرکت داده، حرکت دوم و بالاخره سوم را هم به قصد داخل ساختن آن در «مات» اجراء میکند. باید گفت که در این بازی توشله با دست دیگر زده نمی‌شود. بلکه توشله بدون تغییر جای در جای خود قرار داشته و از روی زمین به همان حالت زده میشود. البته پیش از هر حرکت مشخص اجراء کننده زیر و اطراف توشله را از خس و خاشاک و سنگچل و کلوخ پاک نموده و پس از آن توشله را به حرکت می‌آورد.

اگر بازیکن موفق به آوردن توشله در بین «مات» با سه حرکت شد، او و کسانیکه موافق او بودند، شرط را میبرند. البته در غیر آن صورت بازنده میشوند. به این گونه بازی میتواند از همان نقطه یا نقاط دورتر و یا نزدیکتر از آن و همچنین با همان بازیکن یا شخص داوطلب دیگر سر از نو آغاز گردد.

۴۹. مات مات (Mat mat)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۳ نفر.

سن: ۷ تا ۱۴ ساله (پسران).

شیوه بازی: برای اجرای این بازی ساحة وسیع در نظر گرفته میشود. پیش از بازی در میدان بازی چهار «مات» در امتداد هم به فاصله های حدود (دو متر) دور از هم آماده میسازند. در این بازی یک مره (معمولاً ۲۰ و گاهی هم بیشتر از آن) با توافق بازیکنان تعیین میگردد.

نخست فرض می نماییم که شمار بازیکنان دو نفر باشند. با توافق آنها یکتن شان توشله خود را در لبه «مات» نخستین میگذارد. بازیکن دیگر از فاصله حدود هفتاد سانتی متر از یک نقطه قبلاً تعیین شده با شیوه مخصوص تیر زدن (قبلاً در بازی «تیر تیر» آنرا توضیح نموده ایم) توشله همبازی اش را هدف میگیرد. در اینجا ممکن است یکی از حالات زیر پیش بیاید:

الف. ممکن است، توشله او نه به توشله حریفش اصابت کند و نه داخل «مات» نخستین شود. در آن صورت نوبت او سپری شده، نوبت به بازیکن دوم میرسد. او پس از گرفتن «مات» نخستین، میتواند توشله خود را جانب «مات» دوم یا به قصد «تیر» زدن توشله حریفش پرتاب کند. این کار مربوط به وضع توشله حریفش (بازیکن نخست) است.

ب. ممکن است، توشله او داخل «مات» شود، در آن صورت یک «مات» را حساب نموده و توشله حریفش را یک بلست جلوتر گذاشته و با توشله خود به گونه تیر زدن جانب «مات» دوم میراند. او در اینحال دارای امتیاز (یک مات) و (یک تیر) است.

ج. ممکن است توشله او نخست به توشله همبازی اش اصابت کند. در آن صورت او دارای امتیاز (یک تیر) شده، می کوشد تا «مات» نخستین یا دومی (هر یک که نزدیکتر باشند) را به دست آورد. یعنی توشله اش را وارد آن کند.

باید گفت که وضع شمارش و امتیازات میان بچه ها گوناگون است. چنانکه برخی ها هر «مات» را یک امتیاز و هر «تیر» را هم یک امتیاز به شمار میگیرند. بعضی دیگر دو

«مات» را یک امتیاز به حساب میگیرند.

هر دور بازی تا ختم گرفته شدن هر چهار «مات» بوده، «مره» تعیین شده ممکن است طی چندین دور بازی به وسیله بازیکنان پوره ساخته شود.

در میان بچه ها معمول چنین است که آخرین نمره باید با گرفتن «تیر» از همبازی گرفته شود. از اینرو بعضاً چنین واقع میشود که بازیکنان با گرفتن پیهم «مات» ها «مره» را پوره ساخته و حتی از آن اضافه هم میسازند، ولی تا هنگامی که حریف خود را تیری نزده باشند، برنده محسوب نمی گردند.

کسی که نخست «مره» را با شرط پوره ساخت، برنده شناخته شده و حریفش را جزایی میسازد. جزایی بازی به نام (ایشته به لی دار) یاد میگردد. گاهی همین بازی هم به این نام یاد میشود. «ایشته به لی دار» کردن بازیکن بازنده عیناً جزایی بازی «تیر تیر» بوده و ما در اینجا آنرا تکرار نمی کنیم. البته برخی ها عوض جزا دادن توشله میگیرند.

این بازی میتواند با شرکت سه تن یا چهار تن یا شش تن هم اجراء شود. البته در آن صورت تعداد «مات» ها را از چهار به شش و یا زیادتر افزایش میدهند. در این صورت یک نفر زنده تیر و آغازگر بازی شده، دو یا سه نفر دیگر توشله های خود را به ترتیب در لبه «مات» های یکم، دوم و سوم میگذارند. پس از سپری شدن نوبت بازیکن نخست نوبت به بازیکن دوم و پس از او به بازیکن سوم و چهارم میرسد. جریان بازی و شمارش عیناً مانند بازی دوگانه آن است.



بازی ها و سرگرمی های متفرقه



۵۰. بیش تاش (Bish tash)

شمار بازیکنان: ۲ تا ۴ نفر.

سن بازیکنان: ۶ تا ۱۲ ساله و گاهی هم بیشتر.

جنس: دختران، ندرتاً پسران خوردسال.

زمان بازی: هر وقت سال، به ویژه فصل زمستان (شب یا روز)

وسیله این بازی پنج دانه سنگچل است. اندازه آنها نظر به سن و سال بازیکنان میتواند به اندازه هسته زردآلو یا بزرگتر از آن باشد. کوشش میشود که سنگچل ها تا اندازه ای کلوله بوده و نیز دارای برخی نشانی های ظاهری از گونه رنگ، خال و غیره باشند. همچنین از میان آنها معمولاً یکی شان کمی بزرگتر از دیگران انتخاب میشود تا از آن در جریان بازی به حیث سائقه که در اصطلاح مردم «سقه» میگویند، کار گرفته شود.

این بازی دلچسپ، دارای چندین دور بوده و هر یک دارای ویژه گی های خاص اند. دور های بازی فقط زمانی از جانب یک بازیکن آغاز شده میتواند، که او در نوبت خود شرط آغاز کردن بازی را به وسیله سنگچل بدست بیاورد. شرط یاد شده از این قرار است:

کسی که نوبت نخستین از اوست، هر پنج دانه سنگچل را به یک دست گرفته، بعداً دست خود را طوری به سرعت میچرخاند که، کف دستش رو به سطح زمین و خود دست موازی به سطح زمین قرار گیرد و عده بیشتری سنگچل در پشت دست او قرار بگیرند. طبعاً نظر به دقت و مهارت بازیکن یا همه سنگچل ها پشت دستش قرار میگیرند، یا اینکه چند دانه آن و یا ممکن است هیچ یک از آنها پشت دست او نمانده و به زمین بیافتند. اگر همه سنگچل ها از پشت دست او به زمین افتیده باشد، بازیکن مذکور چانس یا نوبت خود را از دست داده و نوبت به هم بازی اش میرسد. ولی اگر هر پنج سنگچل پشت دست او قرار گرفت او در آن حالت با احتیاط و دقت هر پنج سنگچل را بالا پرتاب نموده و همه را یکجا و همزمان، باید با کف دستش بگیرد. اگر او در این کار موفق شود، میتواند نخستین حالت بازی را اجراء کند. در غیر آن ولو که یکی از سنگچل ها از دستش پایین افتاده و چهار دانه را بگیرد، باز هم چانس بازی را از دست میدهد.

هر گاه هنگام پرتاب هر پنج سنگچل به بالا، چهار یا سه و یا دو یا اینکه یک سنگچل پشت دست او گیر کند و بقیه به زمین بیافتند، در آن حالت او همان تعداد سنگچل هایی را که پشت دستش قرار دارند را با دقت بالا انداخته و بایست همان تعداد را در هوا بگیرد. به گونه مثال، اگر سه دانه سنگچل پشت دستش قرار گرفته و دو دانه آن پایین بیافتند، در آن صورت او با پشت دست خود همان سه دانه سنگچل را بالا انداخته و همه را یکجا با همان دستش بگیرد، در صورت اجرائی موفقانه آن او آن سه سنگچل را به دست دیگرش گرفته، دو دانه سنگچل را از زمین بر داشته مانند پیشتر آنها را با انداختن به بالا پشت دست خود گرفته و با انداختن دوباره به بالا هر دو را با همان دست بگیرد. در صورت موفقیت میتواند حالت نخستین بازی را اجراء کند. حالت های بازی به ترتیب از این قرار اند:

۱. بیر قویر: بازیکن چهار دانه سنگچل را حسب دلخواه خود در چهار نقطه سطح زمین به فاصله کمی دور از هم میگذارد و تنها سنگچل سائقه را به دست خود نگه میدارد. بعداً او هر یک از چهار دانه سنگچل روی زمین را با انداختن سائقه به بالا از زمین میبرد. طبعاً او

این کار را چهار مرتبه در نوبت هر سنگچل اجراء میکند. در صورت سپری نمودن به نوبت دوم میبردازد. در غیر آن نوبتش میسوزد.

۲. ایکی قؤیر: در این حالت چهار دانه سنگچل بر روی زمین به صورت دو دانه‌ای در دو نقطه گذاشته شده، با انداختن «سانقه» به بالا، نخست جورۀ اول سنگچل‌ها و بعداً باز هم با انداختن «سانقه» به بالا، جوره دوم از زمین گرفته میشود. در صورت موفقیت، بازیکن وارد حالت سوم شده و در غیر آن نوبتش میسوزد.

۳. اوج قؤیر: در این حالت سه دانه سنگچل یکجا و سنگچل دیگر به صورت تاقه کمی دورتر از آنها بر روی زمین گذاشته میشود پس از آن بازیکن نخست با انداختن «سانقه» به بالا سه دانه سنگچل را یکجا برداشته و آن را به دست دیگرش میگیرد. بعداً باز هم با انداختن «سانقه» به بالا همان سنگچل تاقه را هم میبردارد. در اینجا هم در صورت اجرای موفقانه، بازیکن حالت چهارم را بازی کرده و در صورت عدم اجرای درست و موفقیت آمیز، نوبت ادامه بازی را از دست میدهد.

۴. تورت قؤیر: در این حالت هر چهار سنگچل یکجا بر روی زمین گذاشته شده و با انداختن «سانقه» به بالا هر چهار سنگچل در وقفه زمان پایین آمدن «سانقه» به زمین با سرعت از زمین برداشته شود، در صورت اجرای موفقیت آمیز، بازیکن به دور پنجم پرداخته و در غیر آن نوبت بازی را از دست میدهد.

۵. بېش قؤیر: در این حالت بازیکن چهار دانه سنگچل و سانقه را یکجا به دست خود گرفته با انداختن «سانقه» به بالا هر چهار سنگچل را یکجا با سرعت روی زمین میگذارد. دفعۀ بعد، او با انداختن سانقه به بالا دوباره هر چهار سنگچل را یکجا و همزمان از زمین میبردارد.

۶. قِسْمَه: در این حالت چهار دانه سنگچل بر روی زمین در چهار نقطه، به فاصلۀ کمی از یکدیگر گذاشته میشود. پس از آن با انداختن سانقه به بالا نخستین سنگچل از زمین گرفته میشود. این یک دانه سنگچل گرفته شده از زمین بر خلاف (حالت چهارم) به دست بیکار انتقال داده نشده بلکه با همان دستی که سانقه به بالا انداخته شده و سنگچل دومی از

زمین گرفته میشود، نگهداشته میشود. یعنی بازیکن با انداختن سائقه به بالا دومین سنگچل را از زمین در حالی میبرد که، سنگچل نخستین را نیز با انگشتان خورد وسطی خود در کف دستش محکم گرفته میباشد. به همین گونه او دومین سنگچل را هم با نخستین سنگچل یکجا به همان دست خود نگهداشته، با همان دستش سائقه را به بالا انداخته سومین سنگچل را از زمین میگیرد. به عین ترتیب با نگهداشتن هر سه سنگچل او با انداختن سائقه به بالا، چهارمین سنگچل را هم میبرد. در صورت اجرای موفقانه همه مراحل این دور او وارد حالت هفتم شده و در غیر آن نوبت بازی را از دست میدهد.

چون در جریان اجرای مراحل این حالت بازی، سنگچل های برداشته شده از زمین همان دستی که بازی میشود محکم گرفته میشود و محکم گرفتن در زبان اوزبکی معادل با «قسماق» است، لذا نام این حالت «قسمه» گذاشته شده است.

۷. ساچیلمه: در این حالت هر چهار سنگچل روی زمین در چهار نقطه به فاصله کمی دورتر از هم گذاشته شده و سائقه به دست نگهداشته میشود. بعداً با انداختن سائقه به بالا نخستین سنگچل از زمین برداشته میشود. پس از آن سائقه و سنگچل گرفته شده از زمین یکجا با دقت به بالا انداخته شده، در همان فاصله زمانی که آنها پایین می آیند، بازیکن دومین سنگچل را از زمین برداشته و سائقه و سنگچل نخستین را هم با همان دست در هوا بگیرد. بعداً سائقه و هر دو سنگچل برداشته شده از زمین (سه دانه سنگچل) یکجا بالا انداخته شده، یک دانه سنگچل دیگر از زمین برداشته میشود. به همین گونه با پرتاب گردیدن اینبار چهار دانه سنگچل به بالا، آخرین سنگچل هم از زمین برداشته میشود. طبعاً اشتباه و عدم اجرای موفقانه هر مرحله این حالت منجر به از دست دادن نوبت بازی شده و در صورت اجرای موفقانه همه مراحل آن، بازیکن به بازی (حالت هشتم) میردازد.

۸. ایلقی توغر: در این حالت هر چهار سنگچل در چهار نقطه از زمین به فاصله کمی دور از هم مانده شده، با انداختن سائقه به بالا نخستین سنگچل از زمین برداشته میشود.

بازیکن سائقه و سنگچل برداشته شده را در همان دستش نگهداشته و سائقه به بالا پرتاب

نموده، زمانیکه می‌خواهد دومین سنگچل را از زمین بردارد، عوض آن نخستین سنگچل را با سرعت بر زمین می‌گذارد. اکنون بازیکن که در دست خود سائقه و دومین سنگچل را دارد، عین عملیه را در صورت برداشتن سنگچل سومی هم انجام می‌دهد. یعنی هنگام برداشتن آن از زمین، سنگچل دوم را به جای سنگچل سومی گذاشته و خود آن را از زمین می‌بردارد. این کار را با سنگچل چهارم نیز انجام داده و سنگچل سوم را به جای چهارمی مانده و آنرا از زمین می‌گیرد. پس از آن با انداختن «سائقه» به بالا چهارمین سنگچل نیز دوباره بر زمین گذاشته میشود. بعداً بازیکن هر چهار سنگچل را روی زمین در یک نقطه جمع کرده با انداختن سائقه به بالا هر چهار سنگچل را همزمان و یکجا از زمین می‌بردارد.

۹. تُوُقُوز توغماق: در این حالت هر چهار سنگچل در یک نقطه گذاشته شده بعداً با انداختن «سائقه» به بالا یکجا و همزمان هر چهار سنگچل از زمین گرفته میشود و آنها با سائقه در همان دست نگهداشته میشود. این کار نه مرتبه (توققوز دفعه) اجراء میگردد. با اشتباه در اجرای بازی نوبت می‌سوزد.

۱۰. کیچیک زنجیر: در این حالت، سه دانه سنگچل روی یک خط مستقیم در زمین چیده میشوند، به گونه‌ایکه فاصله میان هر سنگچل حدود (دو انگشت) یا بیشتر باشد. همچنین یک دانه دیگر در استقامت سنگچل‌های دیگر کمی دورتر از آنها مانده میشود. پس از آن با انداختن «سائقه» به بالا سنگچل تاقه از زمین برداشته شده و به دست دیگر نگهداشته میشود. بعداً باز هم سائقه بالا انداخته شده، هر سه سنگچل یکجا و همزمان از زمین گرفته میشود. در صورت اجرای موفقانه بازیکن میتواند حالت یازدهم را اجراء کند و در صورت اشتباه و عدم موفقیت در اجرای بازی، نوبت بازیکن سپری میشود.

۱۱. کتّه زنجیر: در این حال، هر چهار سنگچل روی زمین به استقامت یک خط مستقیم مانده میشود، طوریکه فاصله میان سنگچل‌ها (دو انگشت) یا بیشتر باشد. پس از آن با انداختن سائقه به بالا هر چهار سنگچل همزمان و یکجا از زمین گرفته میشود.

۱۲. کیچیک اؤچاغ: سه دانه سنگچل روی زمین به گونه‌یی چیده میشوند که هر سه، سه راس یک مثلث را نشان دهند. فاصله میان دو سنگچل (ضلع مثلث) حدود (۱۰ سانتی متر) یا بیشتر میباشد. سنگچل چهارمی از سه سنگچل دیگر کنی دورتر گذاشته میشود. اکنون با انداختن «سانقه» به بالا هر سه سنگچل همزمان و یکجا از زمین برداشته شده و به دست دیگر گرفته میشود. پس از آن، باز هم سانقه بالا انداخته شده و سنگچل تاقه هم از زمین برداشته میشود.

۱۳. کته اؤچاغ: هر چهار سنگچل روی زمین طوری چیده میشود که شکل مربع را ساخته و سنگچل ها در راس آن واقع باشند. پس از آن با پرتاب شدن «سانقه» به بالا هر چهار سنگچل یکجا و همزمان از زمین گرفته میشود.

۱۴. تنور: نخست هر چهار سنگچل بر روی زمین همچون (حالت سیزدهم) به شکل مربع چیده شده، پس از آن (حالت تنور) طی مراحل زیر اجراء میشود:

الف. آلو یا قماق: در این مرحله سانقه به یک دست گرفته شده و انگشتان دست دیگر به گونه‌یی گرفته میشود که گویا چوب گوگرد را محکم گرفته تا پایین آمدن آن با سرعت با همان دست (دست به اصطلاح گوگرد دار) عمل مخصوص آتش زدن گوگرد اجراء میشود. این عمل یا تمثیل، همراه با صدای مخصوص آتش گرفتن گوگرد است که آنرا خود بازیکن با دهن خود اجراء مینماید.

ب. آلو توده‌له‌ماق: هر چهار سنگچل همچنان به همان وضع نخستین روی زمین قرار میداشته باشند. با انداختن سانقه به بالا، بازیکن با سرعت از میان دو سنگچل دست خود را به استقامت مرکز مربع، روی زمین کشیده و در حقیقت عمل جمع کردن چیزی را (در اینجا مقصد آتش است) در آن تمثیل میکند. عین این عمل سه مرتبه در قسمت سه ضلع دیگر مربع (یعنی در بین فاصله میان هر دو سنگچل) اجراء میشود.

ج. نان یا پماق: حال که آتش روشن شده و در وسط تنور جمع کرده شد، نوبت زدن نان به تنور است. در اجرای این مرحله (حالت چهاردهم) نیز هر چهار سنگچل به همان وضع

نخستین خود روی زمین قرار میداشته باشند. این مرحله به گونه‌ی است که با پرتاب شدن «سانقه» به بالا، همان دست با سرعت بالای یکی از سنگچل‌ها زده شده و عمل زدن نان را به تنور تمثیل میکند. این کار به همین صورت بالای هر یک از سه سنگچل دیگر هم اجراء میشود.

د. سوو سببماق: در این مرحله عملیۀ پاشیدن آب روی نان‌ها تمثیل می‌شود. هر چهار سنگچل به همان وضع پیشتر روی زمین قرار میداشته باشد. بازیکن با انداختن «سانقه» به بالا به سرعت انگشتان همان دستش را به کف دست بیکار زده و با همان سرعت آنرا روی سنگچل هم می‌زند. این کارها را او فقط در همان مقطع زمانی که سانقه بالا انداخته شده پایین می‌آید، اجراء میکند. با این عمل در حقیقت گرفتن آب از یک دست با دست دیگر و پاشیدن آن به روی نان تمثیل می‌گردد.

برخی‌ها با انداختن «سانقه» به بالا همان دستش را به زبان خود تماس داده و به سرعت آنرا روی سنگچل تکان میدهد و پاشیدن آب را تمثیل میکند. باید گفت که این عمل به نوبت بالای هر یک از سنگچل روی زمین اجراء می‌گردد.

ه. نان اوزماق: در این مرحله کندن نان از تنور تمثیل می‌شود. بازیکن کف دست خود را رو به بالا گرفته و نوک آنرا نزدیک سنگچل روی زمین می‌گذارد، پس از آن با انداختن «سانقه» به بالا همان سنگچل به روی کف دست با دستی که سانقه انداخته شده آورده میشود. این کار به ترتیب بالای همه چهار مغز سنگچل روی زمین اجراء میشود.

۱۰. کپّه: در این حالت کف دست و چهار پنجه (به استثنای انگشت شست) به شکل دیوار منحنی مایل به داخل روی زمین گذاشته شده و انگشت شست هم به تنهایی بخشی از این دیوار منحنی را بر روی زمین تشکیل میدهد. در اینجا هر چهار انگشت بالای همدیگر قرار میداشته باشند. در جلو دهانۀ دست هر چهار سنگچل یکجا روی زمین گذاشته شده، با انداختن «سانقه» به بالا هر چهار سنگچل همزمان داخل کف دست که شکل کپّه (خانه‌گک) را گرفته، رانده میشود.

۱۶. چپله: در این حالت نو هر پنج انگشت یک دست روی زمین به گونه‌ی مایل گذاشته شده و در این صورت کف دست هم از سطح زمین بالا قرار میگیرد. بعداً در میان هر دو انگشت بر روی زمین یکدانه سنگچل گذاشته میشود که در مجموع چهار سنگچل میشود. پس از آن، با پرتاب ساقه به بالا نخستین سنگچل به سرعت طوری به داخل کف دست (یعنی در زیر آن) رانده میشود، که از زیر آن زیاد دور نرود. به همین گونه سنگچل دوم، سوم و چهارم هم به نوبت زیر کف دست رانده میشود. با ختم این عمل، بازیکن دست خود را از روی سنگچل‌ها برداشته و با پرتاب ساقه به بالا هر چهار سنگچل را یکجا از زمین میبردارد.

۱۷. تاووغ کوتی: در این حالت دو انگشت شست و اشاره یکی از دستان نوک به نوک با هم حلقه شده و به گونه‌ی مایل روی زمین گذاشته میشود. سه انگشت باقیمانده به صورت باز روی زمین قرار میگیرد. پس از آن، یک دانه سنگچل نزدیک حلقه دست روی زمین گذاشته شده و با پرتاب ساقه به بالا، با همین دست و با سرعت سنگچل مذکور داخل حلقه ساخته میشود. این کار در صورت هر یک از سه سنگچل باقیمانده نیز به نوبت اجراء شده، بالاخره هر چهار سنگچل به همین گونه در میان حلقه دست برده میشود. پس از ختم موفقانه این کارها، دست حلقه شده از روی زمین برداشته شده و با پرتاب ساقه به بالا همه سنگچل‌ها همزمان از زمین گرفته میشود. پس از سپری شدن این مرحله عین این مراحل و کارها با حلقه شدن انگشت شست با سایر انگشتان باقیمانده نیز اجراء میشود. فقط در صورت اجراء موفقانه همه این مراحل است که بازیکن میتواند به اجراء حالت هجدهم بازی بپردازد.

۱۸. تپوا کوتی: در این حالت نیز انگشت شست و اشاره حلقه شده، این بار با عمود گذاشتن انگشت کوچکترین بر روی زمین، حلقه به حالت افقی و بلندتر از سطح زمین (به اندازه ارتفاع انگشت دست) قرار گرفته، پس از آن با دست دیگر یکی از سنگچل‌ها نزدیک حلقه روی زمین گذاشته شده و با پرتاب ساقه به بالا، با سرعت سنگچل مذکور از میان حلقه انداخته میشود. به همین گونه سنگچل باقیمانده نیز به نوبت از میان حلقه انگشتان انداخته

میشود، پس از اجرای موفقانه این کار ها، دست از روی زمین برداشته شده و با جمع شدن هر چهار سنگچل بر روی زمین با پرتاب سائقه به بالا همه همزمان از روی زمین برداشته میشود. در صورت اجرای موفقانه همه مراحل این حالت، بازیکن میتواند حالت نهم را اجراء کند.

۱۹. کپچیک کوچیک: در این حالت انگشت اشاره بالای انگشت وسطی بزرگ قرار

داده شده و نوک انگشت وسطی و انگشتان شست بر روی زمین به گونه کمائی گذاشته میشود، طوریکه حصه وسط کمان از زمین بالاتر قرار داشته باشد. پس از آن با دست دیگر هر پنج سنگچل گرفته شده، آنرا از زیر دست دیگر که طور مایل قرار دارد، گذشتانده و سنگچل ها در جلو دهانه انگشتان کمان شده دست دیگر انداخته میشود. پس از این کار، در حالی که دست بازیکن همچنان به همان وضع خود روی زمین قرار میداشته باشد، بازیکن به همبازی خود میگوید که تا یکی از سنگچل ها را به حیث کوچیک (سگ) انتخاب نماید. در اینجا معمول همان سنگچلی به حیث کوچیک (سگ) تعیین میگردد که در بدترین وضع ممکنه به بازیکن (مانند؛ در زیر دست، در جلو دهانه انگشتان کمان شده از دو سنگچل چسپیده به هم یا سر به سر یکی و غیره) قرار داشته باشد. این به خاطر آنست، که هنگام گذشتاندن سایر سنگچل ها از زیر انگشتان کمان شده در روی زمین، شرط اجرای آن، تماس نکردن دست و برخورد نمودن سنگچل ها با هم است، از طرف بازیکن به خوبی مراعات شده نتواند و نوبت او سپری گردد.

پس از تعیین سگ (کوچیک) بازیکن نیز با نظرداشت وضعیت سنگچل ها و نیز سنگچلی را به حیث «سائقه» انتخاب میکند که تا باعث اجرای موفقانه کار او شود. از اینرو، او سنگچلی را که در نزدیکی یا تماس سنگچل «کوچیک» یا دیگری قرار داشته باشد، به حیث «سائقه» انتخاب میکند. پس از اینکه کار تعیین «سائقه» و «کوچیک» تمام شد، بازیکن باید مطابق شرایط دشوار این حالت بازی، با پرتاب سائقه به بالا سه سنگچل باقیمانده را به گونه بی از بین انگشتان کمان شده به نوبت بگذراند که، هنگام اجرای این کار دست بازیکن یا سنگچل به سنگچل «کوچیک» تماس پیدا نکند. چه در غیر آن نوبت او سپری شده و نوبت به همبازی اش میرسد.

وقتیکه بازیکن هر سه سنگچل را موفقانه از زیر انگشتان کمانی گذشتاند، نوبت به گذشتاندن «کوچیک» میرسد. پیش از گذشتاندن سگ، نخست هر سه سنگچل گذشتانده شده از زیر دست گرفته شده و با نشانی شدن محل آنها در گوشه‌ی گذاشته میشود. پس از آن با پرتاب ساقه به بالا «کوچیک» هم از زیر انگشتان کمانی گذشتانده میشود. باید گفت که سنگچل ها و سنگچل «کوچیک» طوری گذشتانده شود که به اندازه کافی از زیر کف دست دورتر گردند، در غیر آن باز هم با انداختن «ساقه» به بالا آنها را به اندازه لازم دورتر میرانند. پس از گذشتن «کوچیک» بازیکن سنگچل های دیگر را نیز در جاهای نشانی شده شان روی زمین گذاشته و دست خود را از روی زمین میبرد. پس از آن با انداختن «ساقه» به بالا همه سنگچل ها به شمول «کوچیک» را همزمان و بایک حرکت از روی زمین میبرد. چگونگی وضع قرار گرفتن سنگچل ها در هنگام گذشتاندن آنها از زیر انگشتان کمان شده، در اجرای موفقانه این کار تأثیر مهم و بارز دارد. این مسئله در همان هنگام مورد نظر بازیکن میباشد. در صورت اجرای موفقانه همه مراحل و کارهای یاد شده، بازیکن میتواند حالت بیستم را اجراء کند.

۲۰. کته کوچیک: در این حالت انگشتان یک دست روی زمین گذاشته شده، همه دست (کف، ساعد و بازو) با سطح زمین طور مایل قرار داده میشود. در این حالت نیز چگونگی انداختن سنگچل بر روی زمین، انتخاب سنگچل «کوچیک»، تعیین ساقه و شرایط گذشتاندن همه سنگچل ها عیناً مثل حالت نهم بوده و فرق آن فقط در این است که این بار سنگچل ها نه از میان انگشتان کمان شده، بلکه از زیر همه دست که مایل قرار دارد، گذشتانده میشود. باید گفت که در این حالت سنگچل ها تا اندازه‌ای تیت و پاشان و دورتر از هم قرار گرفته، در نتیجه اجرای مرحله آخر آن که با انداختن «ساقه» به بالا و برداشتن همزمان و یکجایی همه سنگچل ها از زمین است، مشکل میشود.

هر بازیکنی که تا این حالت رسید و آخرین مراحل حالت بیستم را هم موفقانه سپری نماید، او بر همبازی‌هایش پیروز شده و آنها را جزء میدهد.

جزای بازنده ها: در بازی «بیش تاش» جزا دادن بازنده ها نیز خیلی جالب و تماشایی

است. ما اینک چگونگی آن را شرح می‌دهیم:

نخست، بازیکن برنده روی هر یک از پنج سنگچل که نشانی دارند، به اختیار خود نام های مخصوصی میگذارد. این نام ها بعداً تعیین کننده نحوه جزای بازیکن بازنده می‌باشد. به گونه مثال:

نام سنگچل نخست: مشت.

نام سنگچل دوم: چیمچله‌ماق (چندوک گرفتن)

نام سنگچل سوم: سیله‌ماق (لمس یا نوازش کردن)

نام سنگچل چهارم: تینه‌له‌ماق (پرت کردن)

نام سنگچل پنجم: چیرتماق (امپلوق زدن)

پس از ختم نامگذاری سنگچل ها، بازیکن بازنده کف دست خود را روی زمین میگذارد. بعداً بازیکن برنده هر پنج سنگچل را روی پشت دست او در چنان جا هایی (مانند روی ناخن، قسمت های برجسته گی پشت دست و غیره) میگذارد، که تا با اندکترین حرکت دست، سنگچل از پشت دست او پایین بیافتد. پس از چیده شدن سنگچل ها بر پشت دست بازنده، او باید با دقت و مهارت هر پنج سنگچل را با پشت دستش به هوا انداخته و همه را یکجا در هوا با همان دست خود بگیرد. اینجا ممکن است یکی از این حالات پیش بیاید:

الف. ممکن است بازیکن بازنده با احتیاط و دقت، سنگچل ها را بالا انداخته و با مهارت همه را در هوا بگیرد. (این کار خیلی به ندرت صورت میگیرد) در آن صورت بازیکن بازنده از جزا معاف شده و میتواند بازی را سر از نو شروع کند.

ب. ممکن است در مرحله نخستین پرتاب سنگچل ها به بالا یا هنگام گرفتن آنها از هوا تعدادی از آنها افتیده، بازیکن موفق به گرفتن آنها نگردد. در اینجاست که موقع جزا دادن بازیکن بازنده میرسد. یعنی بازیکن برنده میبندد که چند دانه سنگچل از پیش بازیکن بازنده پایین افتیده و کدام سنگچل ها (از لحاظ نامگذاری شان) اند، به گونه مثال: اگر دو سنگچل

از نزدش خطا خورده باشد، که یکی از سنگچل ها «مشت» و دیگری «چیرتmaq» باشد. در آن صورت بازیکن برنده نخست یکی از سنگچل ها (فرضاً سنگچل «چیرتmaq») را به دست گرفته در حالیکه بازیکن بازنده کف دست خود را به زمین گذاشته است، آن را همچون «سانقه» بالا پرتاب نموده و در وقفه زمان پایین آمدن آن به زمین، بازیکن برنده با سرعت در پشت دست بازنده یک امپلوق زده و پس از آن سنگچل پرتاب شده را به دست میگیرد. پس از آن باز هم عین کار را تکرار نموده و در هر نوبت به پست دست بازنده امپلوق میزند. این کار (امپلوق زدن به پست دست بازنده) تا آنوقت ادامه می یابد که، بازیکن برنده بنا بر اشتباه خود نتواند پس از امپلوق زدن، سنگچل را از هوا بدست گیرد.

اینجاست که این جزا ختم شده و بازیکن برنده این بار سنگچل دومی یعنی «مشت» را همچون «سانقه» بالا انداخته، در هر نوبت بالا انداختن به پشت دست بازیکن بازنده یک مشت میزند. مشت زدن نیز تا زمانی ادامه می یابد که بازیکن برنده، نتواند پس از زدن مشت به پشت دست همبازی اش، سنگچل را از هوا بگیرد. در اینجا جزای بازیکن بازنده ختم میشود. هرگاه بازنده دیگر هم وجود داشته باشد، او نیز به همین گونه جزا داده شده و در صورت نبودن همبازی دیگر، بازی سر از نو با توافق هر دو بازیکن آغاز میشود.

معلوم است که چگونگی نام ها و اجرای جزا ها مربوط به بازیکن برنده است. سزاوار یادکرد است که بازی «بیش تاش» یکی از بازی های جالب و سرگرم کننده دختران بوده و وسایل بازی و شرایط آن ساده و سهل است، از اینرو میان دختران نقاط مختلف ولایت جوزجان و سرپل و سایر ولایات کشور عزیز ما رواج زیاد دارد.

باید گفت که شمار حالات بازی، مراحل حالات بازی، تأخر و تقدم حالات و مراحل بازی، نحوه نوبت گیری و شرایط بازی و بالاخره چگونگی ختم آن و به ویژه نحوه جزا دادن بازیکن بازنده در همه جا یکسان و مشابه نبوده، تفاوت های اندک و یا زیاد موجود است.

نگارنده، بازی «بیش تاش» و حالات و مراحل گوناگون آنرا آن گونه که میان دختران

شهر سرپل (اوزبیکان شهر سرپل) رواج داشت، دیده و شنیده و با مقایسه با حالات و مراحل

این بازی در میان اوزبیکان برخی قراء و قشلاق های دیگر سرپل و نیز اولوسوالی سانچارک، مرکز ولایت (شهر شیرغان) و شهر آقچه در اینجا نوشت. طبعاً میان مراحل و حالات این بازی که در اینجا نگاشته شده یا جاهای دیگر فرق ها یا کاهش ها و یا افزایش های کم یا بیش موجود خواهد بود.



بازبرک



۵۱. بازبرک (باد برک)

یکی از سرگرمی های پسران ۶ تا ۱۵ ساله و گاهی بیشتر، هوا دادن «بازبرک» یا همان گُدی پران است. در ولایت جوزجان (به استثنای شهر شبرغان) بچه ها گدی پران را فقط هوا داده و با هم جنگ نمی اندازند. همچنین گدی پران آنها عموماً دُمدار بوده و تار آنها بدون شیشه زدن استعمال میگردد. برای ساختن گدی پران از تریشه های بوریا استفاده شده، در دو گوشهٔ پهلو و گوشه پایین گدی پران دُم های طویل و رنگین میسازند. گدی پران آنها پس از هوا گرفتن، در هوا بی حرکت در پرواز بوده معلق یا به اصطلاح «لوت» نمی خورد. دُم های متعدد و طویل نصب شده هم مانع از این کار میشود. به این گونه بچه ها فقط با هوا دادن آن خود را سرگرم میسازند و بس.



۵۲. جرجره ک (Jarjarak)

«جرجره ک» را هم گونه‌یی از گلدی پران میتوان شمرد، ولی ساختمان و شکل آن از گلدی پران فرق اساسی دارد. برای ساختن «جرجره ک» از کاغذ های نازک گلدی پران استفاده میشود.

نخست، مقداری کاغذ را (اندازه آن مربوط به شخص است) گرفته و آنرا به شکل مستطیل قطع میکنند. پس از آن در لبه دو ضلع کوتاه آن از تریشه بوریا و یا از نی سرش می‌نمایند. طول آنها کمی بیشتر از عرض کاغذ «جرجره ک» میباشد. همچنین یک دانه دیگر را موازی به هر دو کنار کوچک کاغذ، درست در وسط آن سرش میکنند. به همین گونه یکی دیگر را به اندازه درازی کاغذ تهیه نموده آنرا در وسط کاغذ طوری سرش میکنند که بالای هر سه دیگر باشد. پس از انجام این کار ها، دو انجام هر ضلع کوتاه را با تازی که درازی اش کمتر از عرض مستطیل باشد، محکم می‌بندند. در اثر این کار صفحه کاغذ مذکور به شکل



مقعر ناوه مانند در می آید. همچنین کناره های بزرگ کاغذ را هم تار گرفته، سرش می نمایند، تا پاره نگردد.

پس از این کار ها نوبت تزئین «جرجره ک» میرسد. در تار های داخل «جرجره ک» انواع رنگارنگ کاغذ را میگذارند که با وزش باد به حرکت و صدا بیاید.

همچنین در دو گوشه آن که سر یا شاخ و یا جلو «جرجره ک» گفته میشود، پروانه های کوچک چرخان نصب میشود. در وسط پایین آن دم درازی به شکل خانه زنبور ساخته و نصب میگردد.

تار میزان «جرجره ک» از قسمت وسط محدب آن از طریق تریشه وسطی بسته میشود. برخی نقش و نگار ها و تزئینات لازم دیگر را هر کس نظر به ذوق و سلیقه خود میکند. به این ترتیب «جرجره ک» آماده پرواز میشود. برای هوا دادن «جرجره ک» یک نفر آنرا به اصطلاح «گوشک» میگیرد و پرواز دهنده اصلی آنرا هوا میدهد. در هوا با حرکت تار و وزش باد صدای «جر جر» کاغذ «جرجره ک» زیاد شنیده میشود، از اینرو به ارتباط این ویژه گی اش نام «جرجره ک» را به آن داده اند.

باید گفت که برخی جوانان شوقی چنان «جرجره ک» بزرگ هم می ساختند که به آن علاوه بر پروانه های خورد و بزرگ، زنگوله ها و زنگ ها را هم آویخته و گاهی اریکین را به آن بسته و روشن می نمودند و چند شب و روز «جرجره ک» عظیم به هوا مانده با صدای زنگوله ها و زنگ ها و نور چراغش، مردم را مفتون می ساخته است. اینگونه «جرجره ک» های بزرگ معمولاً از بالای تپه با تار های قوی و لوک هوا داده میشده اند.



۵۳. آق تېرەك - كۆك تېرەك (Aq terak, kok terak)

این بازی مخصوص دختران نوجوان بوده و پسران و زنان شوهر دار اجراء نمی کنند. این بازی را دختران جوان و نوجوان در روز های سیل چهارشنبه در فصل بهار و بعضاً در کلام مراسم خوشی اجراء می نمایند. تعداد بازیکنان ۱۴ تا ۲۰ نفر و اضافه تر از آن بوده و بازی در داخل دو دسته اجراء میشود. شیوه بازی طوریت که نفرات هر دو دسته مقابل هم در فاصله ۵ تا ۸ متر صف آرایی نموده طوری که اعضای یک دسته دستان خود را محکم میگیرند. در این حال میان میر هر یک از دسته ها که آنها را «آنه باشی» میگویند، جملات ذیل با آهنگ مخصوص رد و بدل میگردد:

- آق تېرەك!

- كۆك تېرەك!

- سیزدن بیزگه کییم کبرهك؟

- بیزدن سیزگه یوگوروب بارهیکان شاهباز کبرهك.

میری که جمله آخر را میگوید، همزمان با آن با سرعت به طرف دسته مقابل رفته و قسمت ساعد هر دو دستش که توسط چوری (بیلریک) های طلایی و نقره‌یی پوشانیده شده، ضربه سختی به دستان زنجیر شده دو تن از بازیکنان مقابل میزند. هرگاه در اثر این ضربه، دستان زنجیر شده آنها خطا شود، یک نفر از دسته مذکور گرفته شده و به دسته اولی علاوه میگردد. ولی اگر در اثر ضربه مذکور دستان آنها از هم جدا نشود، از این دسته یک نفر به دسته مذکور داده میشود. پس از آن بازی دوباره مثل دفعه اول آغاز میگردد. بعد از چندین دور بازی و خسته شدن، محاسبه میشود. یعنی هر دسته که تعداد زیاد نفرات دسته مقابل را گرفته باشد، برنده محسوب میگردد. جالب است که از میان دختران نوجوان قهرمانانی در این بازی پیدا میشود اند که همیشه دسته شان برنده شده و هیچ کس را تاب مقاومت در برابر صریه آنها نبوده است. حتی میان دختران گذر ها مسابقه برگزار میشده است.

۵۴. بوبه بوبه (Bobam bobam)

این بازی هم مخصوص دختران نوجوان بوده و بعضاً دختران و پسران خورده سال (۸ تا ۱۲ ساله) را نیز شامل میسازند. تعداد بازیکنان اضافه تر از ده نفر میباشد. بازی معمولاً از طرف نزدیک های شام یا در روشنی مهتاب اجراء میشود. شیوه بازی طوریست که همه بازیکنان در یک نیم دایره بزرگ دستان همدیگر را گرفته ایستاده میشوند. در دو انجام این قوس یا نیم دایره دو بازیکن ورزیده و بزرگتر به حیث گردانندگان بازی قرار میگیرند. میان هر دو گرداننده (آنه باشی) به ترتیب این سوال و جواب که در حقیقت یک سرود است، با آهنگ مخصوص رد و بدل میگردد:

آنه باشی اولی: بوبه بوبه! (بابه، بابه!)

آنه باشی دومی: جانیم بوبه! (جان بابه!)

- قوییز قیرگه؟ (گوسپند هایتان کجاست؟)

- اله تاققه. (در کوه است.)

- نیمه ییدی؟ (چه میخورد؟)

- غیشه ییدی. (سبزه میخورد.)

- نیمه چیچه دی؟ (چه میدهد؟)

- یاغ چیچه دی. (روغن میدهد.)

- یاغی قیرگه؟ (روغنش کجاست؟)

- یاغلاغی گه. (در روغنداغ است.)

- سوتی قیرگه؟ (شیرش کجاست؟)

- سوو لاغی گه. (در شیردانی است.) * سوو لاغی که در اصل آن سوتلاغی است،

ظرفیست که در آن شیر دوشیده شده و نگهداری میشود.

- میمنه دروازه سی قه نی؟ (دروازه میمنه کو؟) * بازیکنان اولوسوالی سرپل چنین

میگویند.

- منه! (این است!)

- دول می، سورنی؟ (دهل است، سورنی؟)

- دول! (دهل!) طور مثال

بعد گرداننده سؤال کننده، در حالیکه بازیکنان دیگر زنجیر وار به او وابسته بوده به سمتی که گرداننده دومی نشان داده با گفتن کلمات «نفره گیدنگ، نفره گیدنگ» حرکت کرده از زیر دستان زنجیر شده بازیکنان گرداننده و نفر پهلوی او گذشته، دوباره به حالت نیم دایره قرار میگیرند. با این عمل بازیکن پهلوی گرداننده در وضعیت جدید طور قرار میگیرد که دستان او که به دستان دو نفر پهلویی محکم است، بصورت چلیپا روی سینه اش واقع شده و رویش برخلاف روی همه بازیکنان، یعنی به سمت پشت سر، قرار میگیرد. بعد باز هم میان هر دو بازیکن گرداننده مثل پیشتر سؤال و جواب صورت گرفته و این بار با گذاشتن زنجیروار بازیکنان از میان دستان بازیکن دوم و سوم، روی بازیکن سوم نیز برعکس دیگران قرار میگیرد. این عمل تا برگشتن رخ همه بازیکنان به استثنای دو بازیکن گرداننده به همان نحو سؤال و جواب ادامه می یابد. در آخر گرداننده دوم سوالاتی مینماید:

- زنجیر محکم می؟ (زنجیر محکم است؟)

- هی محکم. (بلی محکم است.)

- ترتسم اوزیلمه می؟ (اگر کش کنم کنده نمی شود؟)

- یاغ (نه)

بعد هر دو گرداننده، بازیکنان زنجیر شده را برخلاف هم میکشند. بازیکنان کوشش میکنند تا زنجیر شان کنده نشود. کش و گیر گرداننده ها و بازیکنان تا گسسته شدن دستان زنجیر شده بازیکنان ادامه یافته و بازی ختم میشود.

بعضاً هنگام گذاشتن زنجیروار بازیکنان از دستان زنجیر شده، دو بازیکن راه را برای عبور یکی بسته نموده و در نتیجه کاروان بازیکنان توفیق داده میشود. در این حالت کسانی که راه را بسته اند، از بازیکن توفیق داده شده می پرسند:

- کیه ویزدی آتی نیمه دی؟ (نام شوهر تان چیست؟)

- «بازار گه بار اله چه، آتی نی بیلمه یمن فلانچه!» (در بازار اله چه است، نام او را

نمی دانیم که چیست.)

۵۵. تکه بغ بغ (Taka bagh bagh)

این بازی را پسران (۱۰ تا ۱۷ ساله) در داخل دو دسته (تیم) و با سرپرستی دو نفر «میر» اجراء می نمایند. بازی همانند اکثر بازی های دیگر در اواخر فصل خزان، اوایل بهار و فصل زمستان اجراء میشود. تقسیمات بازیکنان به دو دسته (تیم) بر اساس یکی از شیوه های بخش شدن صورت گرفته، نوبت اول با شروع بازی مطابق یکی از روش های نوبت گیری تعیین میگردد.

شیوه بازی طوریت که همه بازیکنان دو دسته طور مختلط به صورت یک نیم دایره یا دایروی، پهلولی هم ایستاده شده و هر «میر» از دسته خود یک بازیکن را در وسط میدان میکشد. بازیکن دسته یی که نوبت از دسته اوست طور خیز خیز (سر یک پای) بازیکن دسته مقابل را (که او هم مثل بازیکن حریف سر یک پا میدود) تعقیب نموده و میکوشد تا به او رسیده و لگدی به او بزند. تعقیب و گریز هر دو بازیکن روی مسیر دایروی بزرگ صورت میگردد. هرگاه بازیکن اول بازیکن دوم را در مدت تعیین شده (که معمولاً به اندازه وقت یک یا دو دور محیط دایره مسیر سان است) لگدی بزند، در آن صورت بازیکن مذکور برنده شده و بازیکن دوم از دسته خودش حذف و به دسته برنده علاوه میگردد. بعد دور دیگر بازی با بیرون شدن دو بازیکن از هر دو دسته شروع میشود. این بار نوبت از دسته دوم میشود. به این ترتیب بازی تا توافق و خستگی بازیکنان ادامه می یابد.

در ختم بازی تعداد نفرات هر دو دسته ارزیابی و محاسبه شده، دسته یا تیمی برنده

اعلام میگردد که تعداد بیشتر بازیکنان دسته حریفش را در جمع خود آورده باشد.

۵۶. آشیق بییتی (Asheq eatte)

این بازی پسرانه بوده و در شب های مهتابی تابستان توسط اطفال و نوجوانان اجراء میشود. تعداد بازیکنان معین نبوده و اضافه از ۱۰ نفر بوده میتواند. بازیکنان به منظور برگزاری بازی از میان خود یک نفر بزرگتر و با تجربه تر را به حیث «میر» انتخاب میکنند. «میر» در حقیقت کارگردان اصلی بازی است.

شیوه بازی طوریت که «میر» یک شی نشانی دار (معمولاً بجل «آشیق» نشانی شده را انتخاب میکنند و از همین سبب هم بازی به نام «آشیق بییتی» یعنی بجل گم شده یاد میگردد) را در فاصله دور (۱۵ تا ۲۰ متر) از محل قرارگاه خود پرتاب میکند. چون شب است، لذا همه بازیکنان در آن محل رفته و زیر نور ضعیف و خیره مهتاب شروع به جستجو و یافتن «بجل» پرتاب شده میکنند. همه می کوشند که طوری جستجو نمایند تا دیگر بازیکنان احیاناً متوجه پیدا کردن «بجل» ذریعه او نگردند. هر کس که «بجل» پرتاب شده را اگر هم پیدا بکند، خود را به اصطلاح خب گرفته و به ظاهر به جستجو ادامه میدهد. تا آهسته آهسته خود را به جانب «میر» نزدیک سازد.

چون شخصی برنده میشود که «بجل» را یافته و به «میر» برساند، از اینرو هم تمام بازیکنان و هم «میر» جداً مراقب وضع بوده و می کوشند تا کسی به اصطلاح مفت موفق نگردد. هرگاه بازیکنی موفق به یافتن «بجل» پرتاب شده گردید، کوشش میکند تا آنرا به «میر» برساند. ولی باخبر شدن دیگر بازیکنان از موضوع همه آنها به سر او ریخته و با کش و گیر می کوشند تا خود آنرا بدست آورده و به «میر» برسانند.

معمولاً در چنین مواقع شخص یابنده تاب و مقاومت کش و گیر را نیاورده، «بجل» را دوباره به سمتی پرتاب میکند و همه جستجو را دوباره از سر میگیرند. هر بازیکنی که موفق به رساندن «بجل» گم شده به «میر» گردید، برنده شده و جایزه (معمولاً بجل یا پول جمع شده) را بدست می آورد. بعداً بازی با پرتاب شدن همان «بجل» توسط «میر» سر از نو آغاز میگردد. بازی تا نوقت های شب و توافق بازیکنان ادامه می یابد.

۵۷. قولاغ سۆزدی (Qulagh sozde)

این بازی یا سرگرمی مخصوص اطفال (۴ تا ۱۵ ساله) بوده و ندرتاً دختران در آن شرکت می‌ورزند. زمان بازی اواخر خزان، روزهای آفتابی زمستان و اوایل بهار است و به شکل گروهی بدون دسته‌بندی اجراء میگردد. بازی «قولاغ سۆزدی» معمولاً توسط یک نفر بزرگسال به راه انداخته میشود. گرداننده بازی یک شی (معمولاً یکدانه بجل یا انگشتر) را در میان بازیکنان جمع شده می‌اندازد. بازیکنان با تلاش کوشش مینمایند تا شی پرتاب شده را بدست آورده و به گرداننده بازی رسیده و به او تسلیم کنند. در جریان بازی هر کسیکه شی پرتاب شده را بدست آورد، گرداننده را پیش مینماید. از یکسو گرداننده تلاش می‌ورزد تا بدست بازیکن مذکور گیر نیافتد و از سوی دیگر بازیکنان دیگر نیز به جان او ریخته با تاب دادن و یا کش کردن گوش هایش مانع او میشوند و او را مجبور میسازند تا برای خلاص شدن از گوش تاوی شی بدست آورده را دوباره به طرفی پرتاب کند. این دور بازی فقط تا گیر آوردن گرداننده بازی به وسیله یکی از بازیکنان و تسلیم دادن شی تعیین شده توسط او ادامه می‌یابد. هرگاه کسی موفق به گیر آوردن گرداننده شده و شی پرتاب شده را به او تسلیم کرد، برنده شناخته شده و جایزه تعیین شده را بدست می‌آورد. بعداً بازی سر از نو آغاز میگردد.



۵۸. سؤل - سؤل (Sulsul)

این بازی را پسران (۶ تا ۱۲ ساله) در موسم زمستان، اواخر خزان و اوایل بهار اجراء می‌نمایند. تعداد بازیکنان ۲ تا ۵ نفر میتواند باشد. وسیله بازی سنگچل های خورد و یک دانه سنگ پهن یا سفال شکسته (به اندازه لوشپاک کرمبورد). شیوه بازی طوریست که بازیکنان روی زمین هموار به وسیله چوب یا سنگ پهن شان که آنرا «سؤل» میگویند، یک دایره به شعاع حدود چهل سانتی متر کشیده و همه در اطراف آن طور چمباتمه می‌نشینند. اگر تعداد بازیکنان زیاد باشد هر کدام یک یک دانه سنگچل و اگر تعداد بازیکنان ۲ یا ۳ نفر باشد، هر کدام دو دو دانه یا زیادهتر سنگچل در مرکز دایره میگذارند. به اساس توافق یا یکی از شگرد های نوبت گیری، نوبت اول را یک بازیکن بدست آورده و نوبت های بعدی به ترتیب از چپ به راست دوران میکنند.

کسی که نوبت اول بازی را بدست آورده است «سؤل» خود را روی محیط دایره (هر نقطه ای که میلش بود) گذاشته و به وسیله انگشتانش «سؤل» را به طرف سنگچل های مرکز دایره به شدت ضربه میزند. در اثر برخورد «سؤل» با سنگچل ها ممکن است یکی از این دو حالت واقع شود:

الف. ممکن است در اثر برخورد «سؤل» با سنگچل ها یک، دو یا زیاده سنگچل از دایره خارج شود. در آن صورت سنگچل های خارج شده به او تعلق گرفته و او میتواند باز هم با داشتن نوبت، بازی را دنبال کند.

ب. امکان دارد که در اثر برخورد «سؤل» با سنگچل ها یک دانه هم از داخل دایره خارج نگردد. در آن صورت بازیکن مذکور نوبت را از دست داده و نوبت به بازیکن پهلوی راست او میرسد. هر دور بازی «سؤل سؤل» تا تمام شدن آخرین سنگچل از داخل دایره دوام میکند. پس از خارج ساخته شدن همه سنگچل ها توسط بازیکن ها، دور دیگر بازی باز هم با چیدن یا شاندن سنگچل های دیگر توسط همه بازیکنان آغاز میشود. بازی به همین نحو تا توافق و خستگی بازیکنان ادامه می‌یابد.

۵۹. شیشت و خیز یا شتک شتک

این بازی را پسران ۱۱ تا ۱۸ ساله به صورت جمعی اجراء می‌نمایند. وقت اجراء بازی مانند بسیاری بازی های عامیانه بعد از ظهر روز های اواخر خزان، فصل زمستان و اوایل بهار است.

شیوه بازی طوریتست که همه بازیکنان روی زمین نشسته و هر یک دیگری را قابو مینماید تا در صورت برخاستن از جایش، لگدی به او بزند. بازی در حقیقت لگد زدن به کسانی است که از جایشان می‌خیزند. چون یک بازیکن غرض لگد زدن بازیکن دیگر به خاسته مجبور است خود از جایش برخیزد، از اینرو ممکن است خودش هنگام لگد زدن به دیگری، چندین لگد از بازیکنان دیگر بخورد. بازی به همین شکل تا توافق و خستگی بازیکنان ادامه می‌یابد.

۶۰. مره مره قیتَریش (Marra marra qaitaresh)

این بازی را پسران و دختران اجراء می‌نمایند. سن بازیکنان از (۸ تا ۱۵ ساله) بوده، تعداد آنها اضافه تر از ۱۰ نفر در داخل دو دسته میباشند. موضوع بازی عبارت از پیدا نمودن خطوطی است که اعضای یک دسته در گوشه و کنار مختلف محل بازی به صورت مخفیانه و دور از دید بازیکنان دسته مقابل خود کشیده اند.

شیوه بازی طوریتست که بازیکنان بر اساس روش بخش شدن به دو دسته (تیم) تقسیم شده و مطابق یکی از روش های نوبت گیری، یکی از دسته ها نوبت نخست بازی را بدست آورده و همه نفرات شان در گوشه و کنار محل بازی به دیوار ها، در خشت ها، سنگ ها، دروازه ها و غیره به تعداد غیر معین خطوط ایجاد می‌نمایند. هنگام ایجاد خطوط یا فعالیت این دسته، اعضای دسته دیگر همه در یکجا ایستاده و تا ختم خط کشی های دسته دیگر حرکت نمی‌کنند. وقتیکه خط کشی های دسته اول ختم شد، آنها به اعضای دسته دوم غرض پیدا کردن خطوط شان خبر میدهند. اعضای دسته اول در گوشه یی توقف می‌نمایند یا یکجا با اعضای تیم دیگر حرکت نموده ناظر فعالیت خط یابی آنها میشوند. اعضای دسته دوم با

جستجو و پالیدن همه زوایا و کنج و کنار محل بازی، کوشش میکنند تا تمام خطوط دسته مقابل را یافته و با کشیدن خطی بالای آن، آنها را باطل ساخته و دوباره به جستجو ادامه میدهند. پس از اینکه کار دسته دوم هم ختم شد، برای دسته اول اطلاع میدهند. بعد دسته اول تمام خطوط کشیده خود را که به خود شان معلوم است، پیدا نموده می بینند که آیا دسته دوم موفق به یافتن تمام خطوط شان شده یا خیر؟

هرگاه تمام خطوط کشیده شده دسته اول توسط نفرات دسته دوم کشف و باطل ساخته شده باشند، تیم یا دسته دوم در مقابل دسته اول برنده میشود. بر عکس هرگاه تعدادی از خطوط دسته اول دور از نظر نفرات دسته دوم باقیمانده و باطل ساخته نشده باشند، دسته دوم پیروز میشوند. بازی میتواند در روند دوم، در حالی که دسته دوم نوبت خط کشیدن را میگیرد، سر از نو آغاز شود.

۶۱. ایگینه م ییتی (Egenam eatte)

این بازی را پسران و دختران (۶ تا ۱۵ ساله) از طرف شب یا روز اجراء می نمایند. پسران بزرگسال معمولاً از طرف شب و دختران و پسران خردسال از طرف روز بازی را اجراء می نمایند. تعداد بازیکنان از ۳ نفر به بالا و محدود نبوده و به شکل گروهی اجراء میشود. شیوه بازی طوریست که بازیکنان از میان شان یک نفر را بر اساس توافق و یا داوطلبانه انتخاب نموده، چشم های او را با یک دستمال خوب بسته می نمایند. بعد بازیکن چشم بسته روی زمین نشسته با حرکت دادن دستانش بر روی زمین چنین وانمود میسازد که چیزی را گم کرده باشد. دیگران به گرد و گوشه او نشسته از او می پرسند:

- خاله جان (یا مامه جان) نیمه ییز ییتیدی؟ (خاله یا مامه جان چه چیز تان گم شده؟)

- ایگینه م ییتی. (سوزنم گم شده.)

- مامه جان بیزله تاپیب بیره بیز. (مامه جان ما یافته میدهیم.)

بعداً تمام بازیکنان روی زمین خم شده و پس از لحظه یی برخاسته همه صدا میکنند

که: «مین تاپتیم، مین تاپتیم!» (یعنی من، یافتم) بازیکن چشم بسته نظر به جهت صداها

کوشش میکنند تا یکی از بازیکنان را گیر بیاورد. صدای بازیکنان و تعقیب و تلاش بازیکن چشم بسته تا گیر آوردن یک نفر ادامه می‌یابد. وقتی که یک نفر گیر بیافتد، چشم بازیکن اولی را باز نموده و در عوض چشم بازیکن گیر شده را بسته و بازی را مثل پیشتر ادامه میدهند.

۶۲. سییریلمه (Seirelma)

بازی و مشغولیت «سییریلمه» امروزه در کودکستانها هم وجود دارد، در کودکستان ها اطفال این بازی را روی ناوه فلزی بلند که طور مایل روی زمین قرار دارد، اجراء میکنند. نوجوانان جوزجان و سرپل (۱۲ تا ۱۸ ساله) این بازی را در فصل بهار در جای مخصوصی که در نشیب تپه خاکی ایجاد شده، اجراء می‌نمایند. دو یا سه محل مخصوص برای این بازی به وجود می‌آورند که آنرا «سییریلمه» گویند. اطفال و نوجوانان گروه گروه از هر کوچه و گذر، جداگانه برای چیدن سبزی پالک «قهو و اسپلاق» به دشت ها و کشتزار ها میروند. آنها در وقفه های پالک چینی، بازی های جمعی مختلفی از قبیل انواع توپ بازی، بزکشی و در ضمن «سییریلمه» را اجراء می‌نمایند. محل «سییریلمه» در حقیقت یک جوی کم عمقی است که در نشیب تپه خاکی از ارتفاع تپه (حدود ۲۰ متر یا ۵۰ متر) به طرف دامنه آن ایجاد شده و در اثر استفاده و لخشیدن پیهم بچه ها سائیده و لشم شده است.

از اینکه طول و ارتفاع «سییریلمه» زیاد است، لذا هر کس بنا بر مهارت و توانایی اش از ارتفاعات مختلف خود را به طرف پایین می‌لغزاند. محل «سییریلمه» ها دایمی نبوده و با از کار افتیدن یکی دیگری را بوجود می‌آورند.



۶۳. گولدور گولدور گوپ یا گپ نزنان

این بازی را گروهی از دختران اجراء می نمایند و معمولاً دارای شرطی است. همه دختران زمانی که دور هم می نشینند، با آغاز بازی، شرط خاموشی و گپ نزدن بازی را به هر نحوی که است باید مراعات نمایند. هرگاه کسی سخن جزئی گفت بازنده محسوب میگردد. بازی به وسیله یکی از شرکت کنندگان با گفتن این ابیات آغاز میگردد:

پاتینه یه پاتینی پاتینه یه پاتینی

تام گه قویدیم شاتی نی (زینه ره ده بام ماندم)

کیم مېندن تېز گېیرسه (هر کس از من پیشتر گپ بزنه)

یورت عالم دی خاتینی (زن کل عالم باشه)

غلام اوغری نی خاتینی* (زن غلام دزد باشه)

گولدور، گولدور گوپ (گولدور، گولدور گوپ)

دروازه قلف (دروازه قلف) فقل

پس از ختم کلمات آخر او سر خود را به یخن خود خم کرده تف تف گفته و چنین

میگوید:

«قلف کلیدی اوزوم دی قولوم گه» (ترجمه: کلید قفل بدست خودم است.) فعلاً این

بازی توسط دختران بدون کدام پیش گفتار، مانند پیشگفتار ذکر یافته بالا، اجراء میشود. چنین

معلوم میشود که عبارات مذکور به مرور ایام فراموش شده باشد و من آنرا از زبان یک زن ۸۰

ساله ثبت نمودم.

* در آن زمانی که این کلمات سرود گونه، شامل بازی شده است، شخصی به نام غلام که دزد هم

بوده، نسبت کارهای دزدی اش سر زبان ها بوده و مردم از او نفرت داشته اند. از اینرو، در سرود نیز نام او به حیث

یک شخص نا مطلوب یاد شده است.

۶۴. بو اره، بو تېشه (Bu arra, bu tesha)

این بازی مخصوص دختران خوردهسال ۵ تا ۱۵ ساله بوده و توسط دو نفر اجراء شده و به استثنای موسم زمستان هر وقت اجراء میشود. شیوه بازی طوریست که دو بازیکن مقابل هم ایستاده شده و از نوک دستان یکدیگر (دست راست با دست راست و دست چپ با چپ) محکم گرفته و آنها را در همان حال به صورت موازی نگه میدارند. بعداً یک تن از آنها با گفتن «بو اره» دست راست خود یکجا با آن دست راست طرف مقابل را جانب خود میکشد. نفر مقابل هم دست چپ خود و همبازی خود را با گفتن «بو اره» جانب خود میکشد. بعد آنها با گفتن «بو تېشه» دستان کشیده خود را رانده و دور شده را جانب خود می کشند. به این ترتیب، با بیان هر کلمه یا جمله آنها دستان خود را، یکی را جلو برده و دیگری را نزد خود می کشند. سرود بازی چنین است:

بو اره

بو تېشه

قلفی سر اندازه، کپلین پای اندازه

هر دو بازیکن پس از ختم سرود بالا و حرکات موازی دستان طوری به دور خود می چرخند، که دستان آنها از هم خطا نشده و دوران از قسمت زیر دست هایشان صورت میگیرد. در اینجا بازی این دو نفر ختم شده، دو نفر دیگر آنرا اجراء می نمایند.



۶۵. قوشیم باشی (Qushem bashe)

تعداد بازیکنان معین نبوده و این بازی مخصوص پسران (۷ تا ۱۶ ساله) است. بازی «قوشیم باشی» در اوایل فصل بهار، روزهای آفتابی زمستان و اواخر خزان اجراء میگردد. شیوه بازی طوریست که اولاً بازیکنان از میان خود یکی را به حیث «میر» و یکی دیگر را به حیث معاون او برمیگزینند. وسیله بازی «دُره» ایست که از یک دستمال ساخته میشود. «میر» و معاون او پس از مفاهمه باهم پرندویی را به حیث «قوشیم باشی» نزد خود مخفیانه انتخاب نموده، بعد «میر» دُره را از قسمت نوک آن به دیگران نشان داده چنین میگوید:

- قوشیم باشی شونچه گینه. (سر پرندهام این اندازه است.)

- تنه توشی مونچه گینه (تنه آن به این اندازه است.)

- بار یاغی انه مونچه (تماماً این قدر است.)

در هر قسمت عبارات مذکور، «میر» قسمتی از «دُره» را که تقریباً با مشخصات یا بزرگی پرندۀ مورد نظر مطابقت کند، برای بازیکنان نشان داده و بعد از آن، از بازیکنان میخواهد تا نام پرندۀ را بگویند. در این حال، هر بازیکن نام پرندۀ ای را از روی اندازه دُره نشان داده شده، حدس زده و برای «میر» میگوید.

هر بازیکنی که موفق به یافتن نام پرندۀ شد، «میر» دُره را به دست او داده و غرض زدن بازیکنان دیگر امر میدهد. این بازیکن موفق شده، دیگران را پیش انداخته و هر کس را که گیر کرد، با دُره ضرباتی به او میزند. از اینرو، همه از او گریخته و می کوشند تا خود را از ضربات او نجات دهند. این تعقیب و دُره زدن ها حدود ۱۰ یا ۱۵ دقیقه دوام مینماید. پس از آن «میر» با گفتن جمله «جولان باستی» امر توقیف بازیکن موفق شده را توسط بازیکنان دیگر صادر مینماید. در این وقت همه بازیکنان با وجود مقاومت بازیکن موفق، به سر او ریخته و او را به زمین خوابانده و چشمان او را بسته می نمایند. بازیکنان دُره، لُنگی، کلاه،

کفش ها و حتی واسکت او را گرفته و به نزد «میر» انتقال میدهند. هنگام انتقال اشیای مذکور آنها را یا در هوا بلند نموده و یا هم آنرا روی زمین کشال ساخته نزد «میر» می‌برند. بنابه دستور «میر» اشیای مذکور را خود و دیگر بازیکنان زیر خود یا در بغل خود پنهان می‌نمایند.

در این وقت بازیکنان، بازیکن موفق شده را دستگیر نموده و غرض محاکمه نزد «میر» می‌آورند. «میر» بازیکنان را مخاطب ساخته می‌پرسد، که چه گپ است؟ دیگران جواب میدهند که: ما لشکریان و تابعین شما که در جنگل و دشت مشغول کار خود بودیم، این پرندهٔ ظالم (در اینجا بازیکن موفق شده به نام پرنده‌ای یاد می‌گردد که او موفق به یافتن نامش شده بود) به ما حمله نموده، ما و چوپه های ما را مورد لت و کوب و اذیت قرار داد. بعد «میر» از بازیکن دستگیر شده می‌پرسد:

- تو کی هستی و چرا رعیت مرا آزار میدهی؟

- مه (... هستم. (در حالی که نام پرنده‌یی را می‌گیرد که او موفق به یافتن نامش شده بود) در جنگل زندگی کرده و مشغول جمع آوری میوه و دانه به چوپه های خودم بودم. یک وقت لشکریان شما به سرم ریختند و مرا دستگیر نموده، تمام چیز های مرا گرفتند و خودم را نزد شما آوردند.

بعد «میر» سولاتی را در مورد نام اشیای متعلق به او، شخص آورندهٔ آن و این که از طریق آسمان یا زمین آورده شده، نزد چه کسی است، در زمین است یا بلندتر از آن از بازیکن دستگیر شده می‌پرسد. بازیکن مذکور باید از روی حدس به همه سولات بالا پاسخ مثبت و صحیح گفته بتواند. هر سوالی را که جواب صحیح گفته نتواند، در عوض یک دره به قسم جریمه به او زده میشود. پس از محاکمه و تصفیه حساب بازیکن، بازی سر از نو با انتخاب نام پرنده دیگری آغاز می‌یابد.

۶۶. کادی کادی (Kade kade)

این بازی مخصوص پسران (۹ تا ۱۵ ساله) بوده و در اواخر خزان، روز های آفتابی زمستان و اوایل بهار اجراء میگردد. بازیکنان به صورت جمعی بدون تقسیمات دسته یا گروه بازی را انجام میدهند و تعداد آنها محدود نیست.

شیوه بازی طوریست که اولاً بازیکنان خود یک نفر بزرگتر و با تجربه را به حیث «میر» انتخاب مینمایند. همچنین یک بازیکن بنا بر توافق و یا داوطلبانه بحیث «کادی» برگزیده میشود. «میر» معمولاً در جای بلندتری نشسته و سر بازیکن «کادی» را در بغل خود طوری میگیرد، که او اطراف و جوانب خود را دیده نتواند. بعد بازیکنان دیگر به نوبت یک یک نفر آمده از «میر» می پرسند:

- کادی کادی چند کادی؟

- دو کادی (طور مثال)

بعد بازیکن مذکور به پشت بازیکن «کادی» دو مشت زده و یک طرف ایستاده میشود. به همین ترتیب، همه بازیکنان آمده و نظر به گفته «میر» یک، دو، سه یا چهار مشت به پشت «کادی» زده و همه یک طرف ایستاده میشوند. زمانی که مشت زدن همه ختم گردید، «میر» سر بازیکن «کادی» را رها نموده و از همه بازیکنان میخواهد تا چیزی مانند برگ بید، گل زرد، سنگچل سپید و غیره برایش بیاورند. «کادی» به تعقیب سایرین پرداخته و می کوشد یکی را گیر بکند. طبعاً بازیکنان به سرعت به جستجو و یافتن شی تعیین شده پرداخته و آنرا به «میر» می آورند.

هرگاه «کادی» موفق به دستگیری یکی از بازیکنان شد، بازیکن دستگیر شده این بار بحیث «کادی» جدید از بازیکنان دیگر مثل پیشتر مشت خورده و بازی ادامه می یابد. اگر «کادی» نتواند که یک بازیکن را دستگیر سازد، در آن صورت ناگزیر باز هم خودش به مرتبه دوم «کادی» شده و باز هم با خوردن مشت های بازیکنان بازی را ادامه میدهد.

۶۷. شیلدیر کؤمه (Shelder kumma)

بازی «شیلدیر کؤمه» عموماً در روز های آفتابی زمستان، اواخر خزان و اوایل بهار صرفاً توسط پسران (۱۴ تا ۱۸ ساله) اجراء میگردد. تعداد بازیکنان محدود نبوده و معمولاً اضافه از ده نفر می باشند. بازیکنان از جمع خود یک نفر را بحیث گرداننده یا «میر» و یک بازیکن را بر اساس داوطلب بحیث «شیلدیر کؤمه» تعیین می نمایند. بازیکن «شیلدیر کؤمه» روی زمین که معمولاً پوشیده از سبزه بوده و یا نرم تر است همانند «چهار غوک» خوابیده «میر» یک لُنگی را گرفته، یک انجام آنرا بدست «شیلدیر کؤمه» داده و انجام دیگرش را خود بدستش محکم میگیرد. همچنین همه بازیکنان چین، قدیفه و کُرتی خود را بالای «شیلدیر کؤمه» انداخته، بدن او را خوب می پوشانند. بعد بازیکنان از لُنگی های خود دُره های سخت و طولیلی ساخته و حتی بسیاری ها نوک آنرا هم گره میزنند. «میر» گرد گرد «شلدیر کؤمه» که روی زمین افتیده دور خورده و در برابر حملات بازیکنان دیگر از او پاسداری می نمایند. بازیکنان می کوشند به ترتیبی «میر» را غافلگیر ساخته و با دُره ضرباتی به «شیلدیر کؤمه» بزنند. در این بین «میر» به یکی از بازیکنان در اثنایی که او میخواهد به «شیلدیر کؤمه» ضربه بزند، خود ضربه زده و یا او را گیر بیاورد. در آن صورت همان بازیکن بحیث «شیلدیر کؤمه» جدید خوابانده شده و بازی با تلاش و فعالیت «میر» غرض دفاع و گیر آوردن «شیلدیر کؤمه» جدید و کوشش بازیکنان به منظور زدن ضربه به «شیلدیر کؤمه» ادامه می یابد.*



* این بازی را اوزبیکان اولوسوالی درزآب بنام «کؤره یاپتی» گویند.

۶۸. کله پوش آلیب قاجتی (Kala push aleb qachte)

شمار بازیکنان: ۱۰ تا ۲۰ نفر.

سن بازیکنان: ۱۲ تا ۱۷ ساله (پسران)

موسم بازی: زمستان و اوایل بهار.

شیوه بازی: بازیکنان این بازی را در داخل دو دسته اجراء می‌نمایند. پسران پس از جمع شدن و گرفتن تصمیم برگزاری این بازی، بر اساس شیوه بخش شدن معمول به دو دسته جدا میشوند. در اجرای این بازی شرط اینست که همه بازیکنان کله پوش (تاقین) باید به سر خود داشته باشند. همچنین، در میدان بازی دایره بزرگی به شعاع ۲ تا ۳ متر (نظر به شمار و سن بازیکنان، خوردتر و یا بزرگتر شده میتواند) کشیده شده و نیز به فاصله ۲۰ تا ۳۰ متر دورتر از دایره، جایی را غرض آخر نمره مشخص و تعیین میکنند. همچنین بازیکنان بر اساس توافق خود برای بازی «مره» را هم تعیین می‌نمایند.

نوبت بازی بر اساس یکی از شیوه‌های نوبت‌گیری تعیین شده، دسته‌یی که نوبت نخست از آنهاست، بیرون دایره و دسته دیگر در بین دایره قرار میگیرند. باید همه اعضای دسته‌یی که در بین دایره اند، به سر خود کلاه (تاقین) داشته باشند. در این بازی اعضای دسته داخل دایره در وضع دفاع و اعضای دسته دیگر به حالت حمله قرار میداشته باشند. بازی با تلاش و فعالیت شدید اعضای دسته بیرون دایره به منظور ربودن کلاه یکی از اعضای دسته داخل دایره آغاز میگردد. بازیکنان دسته داخل دایره معمولاً یک دُرّه به دست میداشته باشند و گاهی هم بدون کدام چیز تنها به وسیله دست‌های خود، حملات حریفان خود را دفع و از خود دفاع می‌نمایند. بازیکنان مهاجم به حریفان خود در بین دایره طوری یورش میبرند که باید از یکسو خود داخل دایره نشوند و از سوی دیگر خود را از ضربه متقابل حریفان در امان نگهدارند. از همین سبب است که تا ربوده شدن یک کلاه، میان اعضای هر دو دسته تلاش و فعالیت زیاد صورت گرفته، چندین یورش و متقابلاً چندین ضد یورش سازمان داده میشود. هرگاه یک تن از اعضای دسته مهاجم موفق به ربودن یک کلاه از یکی از اعضای دسته مقابل

شد، در آن صورت با همه اعضای دسته‌اش جانب محل اخذ نمره یا امتیاز می‌دوند. دسته دیگر هم از بین دایره بیرون شده و غرض باز پس گرفتن کلاه، آنها را تعقیب مینمایند. کوشش اعضای دسته مهاجم آنست تا با دوندگی و مهارت زیاد کلاه ربوده شده را با سرعت به جای نمره آورده و به آن بزنند و یک نمره یا امتیاز را به نفع دسته خود کمایی کنند. البته دسته مقابل نیز می‌کوشند تا مانع رسیدن حریفان به جای نمره شده و به ویژه کلاه دسته خود را از نزد ایشان بگیرند، دسته مقابل حین رسیدن دسته حریف بین خود همکاری نموده و کلاه را به یکدیگر انتقال میدهند و از گرفتن دسته دیگر جلوگیری می‌نمایند.

در اینجا ممکن است، یکی از این دو حالت رخ بدهد:

الف. ممکن است، دسته مهاجم که کلاه را ربوده اند، با سرعت و مهارت آنرا به جایگاه «نمره» برسانند. در آن صورت آنها یک نمره یا امتیاز به نفع دسته خود کمایی نموده، بازی سر از نو مانند دفعه نخست ادامه داده میشود.

ب. ممکن است دسته مهاجم بنابر تعقیب شدید و چابکی دسته مقابل موفق به رساندن کلاه به محل «نمره» نشده، دسته مقابل کلاه را از نزد ایشان دوباره بگیرند، اینجاست که دسته داخل دایره یک نمره گرفته و با تبدیل جای دسته‌ها بازی ادامه داده میشود. یعنی دسته اولی از بین دایره بیرون شده و بحیث دسته مهاجم، بیرون دایره قرار گرفته و دسته دوم بحیث مدافع در بین دایره قرار میگیرند. به اینگونه بازی تا پوره شدن «مره» تعیین شده ادامه داده میشود. هر دسته جلوتر «مره» تعیین شده را پوره کند، برنده شناخته میشود. در صورت تمایل و علاقه بازیکنان ممکن است، بازی با تعیین «مره» دیگر در دور بعدی هم سر از نو آغاز گردد.



۶۹. گیژ گیژدان (Gezh gezhdan)

شمار بازیکنان: ۲ نفر.

سن بازیکنان: ۶ تا ۱۶ ساله.

جنس بازیکنان: دختر.

شیوه بازی: این بازی را فقط دختران به شکل جوهره‌ای، در هر موسم سال اجراء کرده میتوانند. دو دختری که بازی «گیژ گیژدان» را اجراء میکنند. رو به روی هم در میدان حویلی ایستاده شده و دست همدیگر را از قسمت کف آن محکم میگیرند. دست راست با دست راست و دست چپ با دست چپ محکم گرفته میشود. بازیکنان هنگام آغاز بازی (رقص) لنگر بدن خود را به عقب انداخته و سرهای خود را نیز جانب پشت سر مایل میسازند. در این حالت روی آنها تقریباً رو به آسمان قرار گرفته و هر کدام با زور دستان خود مانع سقوط یکدیگر میشوند.

بازی (رقص) با حرکت دورانی و همزمانی هر دو نفر، همراه با جست و خیز متناوب و نرم بدن آغاز شده و همزمان با آن سرود «گیژ گیژدان» با صوت و آهنگ مخصوص آن با صدای بلند توسط هر دو دختر به شکل همصدایی خوانده میشود. باید گفت که آهنگ سرود «گیژ گیژدان» همچون یک ارکستر خوب در نظم و هماهنگی حرکات و رقص دختران یاری نموده، با آن مطابقت پیدا میکند. سرود «گیژ گیژدان» چنین است:

گیژ گیژدان اله گیژدان
آشسی پُر قلمپور
قلعه گه چیقن جبار قُول
جبار قُول دی ییندیرینگ
آدرَس تُون دی کیدیرینگ
آدرَس تونی سبر پخته

آتسى گە طلا نۇختە
طلا نۇختە لاي بۇلدى
عبد كرىم باي بۇلدى*
عبد كرىم باي بېچە
اياغى گە نۇغايچە
نۇغايچە نى آلىي له
صندوقچە گە سالىي له
صندوقچە نى قلفى ياغ
كېلىن لردى زلفى ياغ
صندوقچە گە قلف قىلىنگ
كېلىن له گە زلف قىلىنگ

ترجمه درى:

گىژ گىژدان اله گىژدان
آشش پُر از قلمپور (مرچ سرخ)
به قلعه بر آمده جبار قُل
جبار قُل را پايين بياوريد
چپن ادرس بپوشانيد
چپن ادرس او پُر پخته
به اسپش لگام طلايى است
لگام طلايى لاي (گل آلود) شد
عبد كرىم باي (پولدار) شد
عبد كرىم باي بېچە (پسر پولدار)
در پاهائىش نۇغايچە

نوغایچه را بگیرید
در صندوقچه بگذارید
صندوقچه قفل نداره
عروس ها زلف نداره
به صندوقچه قفل کنید
به عروس ها زلف کنید

پس از ختم سرود «گیژ گیژدان»، بازی دختران هم توقف داده شده و در حقیقت این دور بازی یا رقص شان پایان می‌یابد. رقص میتواند بدون توقف با از سر گرفتن سرود «گیژ گیژدان» دوباره با همان دو دختر آغاز شده و ادامه یابد. یا اینکه ممکن است در صورت موجودیت دختران دیگر هر یک از دختران مذکور با آنها جوره شده و به رقص «گیژ گیژدان» بپردازند.

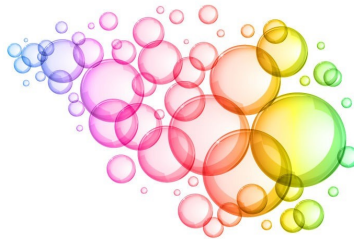
باید گفت که بنابر زیاد بودن سرود رقص «گیژ گیژدان» ممکن است همه دختران (به ویژه دختران خوردسال) تمام ابیات آنرا یاد نداشته باشند، از اینرو آنها با خواندن همان ابیاتی که حفظ کرده و به یاد داشته باشند، رقص را اجراء مینمایند. البته در این صورت همان ابیات یاد داشته را بار بار تکرار خواهند خواند.



* مصرع دوم این بیت به شکل «هراتی پیمال بؤلدی» هم از یک راوی شنیده شد.

۷۰. شنبه، یکشنبه (Shanba, Yakshanba)

این بازی را عموماً دختران (۶ تا ۱۵ ساله) جوهره جوهره (دو دو نفر) اجراء می‌نمایند. بازی در تمام طول سال اجراء میشود. شیوه بازی طوریکست که دو بازیکن روی زمین، پشت های خود را به هم تماس داده، ایستاده میشوند و دستان خود را از قسمت بازو بهم دیگر زنجیر می‌سازند. بعد، بر اساس توافق یکی از آنها بازی را با گفتن «شنبه» شروع میکند. یعنی با گفتن کلمه «شنبه» همان بازیکن خود را خم نموده و به این ترتیب همبازی خود را تقریباً به پشت خود می‌بردارد. بعد بازیکن دوم کلمه «یکشنبه» را گفته و همبازی خود را با هم شدن به پشت خود می‌بردارد. بعد از آن باز هم نوبت به بازیکن اولی رسیده، این بار او کلمه «دوشنبه» را گفته همبازی خود را به پشت خود می‌بردارد. این حرکات متناوب بدون رها شدن دستان آنها تا ذکر آخرین روز هفته که «جمعه» باشد، ادامه می‌یابد. هر بازیکنی که نظر به رسیدن نوبتش کلمه «جمعه» را ذکر نموده و هم بازی خود را پشت خود بلند کرد، همبازی خود را به شدت به زمین پرتاب نموده و این دور بازی را ختم میکند. دور دیگر بازی باز هم مثل پیشتر با ذکر کلمات «شنبه»، «یکشنبه» و غیره تا آخر با بالا کردن یکدیگر دوام نموده و نوبت هر کس که به «جمعه» تقابل کرد، او همبازی خود را پس از برداشتن به پشتش، به زمین میزند.



۷۱. یک‌هلب اوتتی (Yakalab otte)

این بازی در تمام طول سال توسط دختران (۶ تا ۱۵ ساله) اجراء میشود. در این بازی، بازیکنان یک فاصله تعیین شده را با یک پای (یک لنگه) باید طی نمایند. این بازی به دو شکل زیر اجراء میگردد:

الف. شکل دسته جمعی

همه بازیکنان در مبدأ آغاز بازی در یک خط قرار میگیرند. حرکت یک لنگه به صورت همزمان از مبدأ آغاز شده و با سرعت معین شده، توسط بازیکنان طی میگردد. شرط بازی اینست که باید هیچ بازیکن پای خود را که بالا گرفته به زمین نگذارد و توقف هم نکند. هر بازیکن که زودتر و سریع تر از همه، فاصله معین شده را طی نمود، نفر اول و بازیکن بعدی نفر دوم و به همین ترتیب نفر سوم، چهارم و غیره تعیین میشود. این شکل بازی در چندین دور تا توافق و خستگی بازیکنان اجراء شده، هر دفعه ممکن است مقام اول، دوم و غیره تعیین شود.

ب. شکل انفرادی

شرایط این شکل بازی عیناً مثل شکل اول بوده، بازیکنان بازی را به نوبت یک‌هلبه اجراء نموده، در آخر همه کسانی که با مراعات دقیق شرایط بازی فاصله تعیین شده را طی نموده اند، برنده محسوب شده و بازیکنانی که از شرایط بازی عدول نموده یا مسافت تعیین شده را طی نکرده باشند، بازنده حساب میگردند. در این شکل بازی مقام‌های اول، دوم، سوم و غیره نبوده، بلکه فقط برنده‌ها و بازنده‌ها وجود میداشته باشد.



۰۷۲. چرریم (Cherrem)

بازی «چرریم» را «یه‌شین یه‌شین» هم می‌گویند. تعداد بازیکنان معمولاً اضافه از ۱۰ نفر بوده و در داخل دو دسته، عموماً از طرف شب اجراء میگردد. پسران و دختران سنین ۶ تا ۱۵ ساله، طور مختلط و از آن بالاتر پسران علیحده و دختران جداگانه بازی مینمایند. فصل اجرای آن تابستان است.

شیوه بازی طورریست که نوبت اول بر اساس یکی از شیوه های نوبت گیری به یکی از دسته (تیم) ها تعلق گرفته و بازی توسط همین دسته با سرپرستی «میر» ها می‌آغازد. یعنی «میر» دسته‌ایکه نوبت به او تعلق گرفته، تمام بازیکنان خود را می‌فرستد تا آنها به گوشه و کنار امن، دور از نظر بازیکنان دسته حریف پنهان شوند. پس از این کار، یکی از بازیکنان دسته دوم با گفتن «یا چهار یار!» خیر میدهد که میتواند به جستجو و دستگیری اعضای دسته‌اش آغاز کنند. در اینجاست که تمام بازیکنان دسته دوم غرض یافتن و دستگیری اعضای دسته اول از محل قرارگاه (مبدأ) دور میشوند. بازیکنان پنهان شده با استفاده از تاریکی شب و مهارت های دوش و گریز و رد دادن ها خود را به «مبدأ» می‌رسانند. هرگاه تمام بازیکنان دسته اول موفقانه از مخفیگاه های خود خارج شده و بدون دستگیر شدن خود را به قرارگاه برسانند، آنها برنده شده و چانس یا نوبت دوم پنهان شدن را نیز به دست می‌آورند. ولی اگر حتی یک تن از بازیکنان دسته پنهان شده توسط دسته دوم به گیر بیافتند، آنها نوبت آغاز بازی را باخته و این بار نوبت به دسته دوم میرسد و مثل دفعه اول بازیکنان دسته دوم خود را پنهان نموده و باید بازیکنان دسته اول آنها را جستجو کرده و دستگیر سازند. به همین ترتیب بازی تا موافقه جانبین و خستگی بازیکنان ادامه می‌یابد.

این نکته را یادآوری کنم که خوردسالان دختر و پسر و نیز دختران بزرگسال تا ۱۶ ساله در جریان بازی خود از مخفیگاه تا قرارگاه برخلاف پسران، بر اساس توافق اجازه یک یا دو دفعه دم گرفتن را دارند. یعنی زمانیکه از مخفیگاه یکی از آنها خارج شده و به طرف محل قرارگاه بدود و یکی از حریفان او را تعقیب نموده به او برسد او پیش از دستگیر شدن به زمین

بنشینند، بازیکن حریف او را نمی‌تواند دستگیر سازد. چنین اجازه را یک یا دو دفعه از محل مخفیگاه تا محل قرارگاه دارند.

بازی «چرریم» به اندازه‌ای میان اطفال عمومیت دارد که حتی دو نفر طفل خوردسال نیز در داخل خانه آنرا اجراء نموده و خود را سرگرم می‌سازند.



۷۳. بییتی کبیتی (Eitte kitte)

این بازی را در شب های تار تابستان پسران (۱۲ تا ۱۷ ساله) در داخل دو دسته (تیم) اجراء میکنند. نوبت اول بازی و تقسیمات بازیکنان به دو دسته بر اساس روش ها و شیوه های متداول تعیین و صورت میگیرد. بازی «بییتی کبیتی» در حقیقت شکلی از بازی «چرریم» است. شیوه بازی طوریکست که بازیکنان دسته‌یی که نوبت اول را بدست آورده‌اند، تحت نظر «میر» خود از محل قرارگاه خود را به گوشه و کنار و دورترین نقاط و حتی بعضاً عده‌یی در خانه های خود پنهان میشوند. در این بازی برخلاف بازی «چرریم» بازیکنان پنهان شده قطعاً از مخفیگاه خارج نشده و دوباره به مبدأ برگشت نمی کنند، بلکه در کنج و کناری که مخفی هستند همچنان باقیمانده و اعضای دسته دوم به شدت و دقت تمام به جستجو می‌پردازند.

هرگاه در جریان جستجو، بازیکنان دسته دوم موفق به یافتن و دستگیری یکی از بازیکنان دسته اول گردیدند، به وسیله «میر» شان تمام رفقای مخفی اش آگاهی داده شده و آنها ناگزیر از مخفیگاه های خود می‌برایند، در نتیجه نوبت به دسته دوم تعلق می‌گیرد. ولی اگر آنها موفق به یافتن و دستگیری هیچ یک از آنها نشدند در آن صورت جستجو و مخفی ماندن بازیکنان ادامه می‌یابد. بعضاً چنین هم واقع میشود که بازیکنان دسته دوم نمی‌توانند مخفیگاه حتی یک نفر از دسته مقابل را کشف کنند، در این صورت آنها و مخفی ماندن آنها تا ناوقت های شب ادامه یافته و بسیاری اوقات از روی لجاجت هر دو دسته، بازیکنان دسته اول در مخفیگاه های خود و بازیکنان دسته دوم در قرارگاه و حول و حوش آن باقی میمانند و این حالت تا آخر های شب و یا خستگی و عقب نشینی دسته جستجو کننده ادامه می‌یابد. از همین سبب است که این بازی را به لسان اوزبیکی «بییتی کبیتی» یعنی «گم شد و رفت» یاد میکنند.

۷۴. چمیلیغ چپرتی (Chemilegh cherti)

این بازی در فصل تابستان اجراء شده و معمولاً با شرکت دختران و پسران (۵ تا ۱۳ ساله) تحت سرپرستی دو نفر بزرگسال تر (معمولاً دختر) یا «میر» اجراء میشود. بازیکنان بر اساس توافق دو «میر» به دو دسته تقسیم میشوند، هر «میر» اعضای دسته خود را پهلوی هم در یک خط مستقیم به فاصله حدود ۵ تا ۷ متر دور از دسته دیگر بر زمین می‌نشانند. همچنین «میر» ها روی بازیکنان خود اسمای جدید مستعاری از قبیل مورچه، گل سنجد، بادام، بزک چینی، یولدوز، موسیچه، پروانه و غیره میگذارد. نوبت اول بازی بر اساس یکی از شگرد های نوبت گیری تعیین میگردد.

شیوه بازی طوریت که «میر» دسته‌یی که نوبت نخست را به دست آورده، جانب دسته مقابل خود آمده و از عقب یکی از بازیکنان دسته دوم، چشم های او را با دستانش بسته و نام مستعار یکی از بازیکنان دسته خود را صدا میزند. بازیکنی که نام مستعارش را میرش صدا کرده از جایش به آهستگی بلند شده و با احتیاط تمام پیش می‌آید و با انگشت خود به پیشانی بازیکن چشم بسته مقابل دو یا سه ضربه امپلوق میزند و دوباره با همان احتیاط به صف دسته خود رفته و جای اولی خود را تغییر داده می‌نشیند. بعداً چشم بازیکن باز شده و بازیکن مذکور را «میر» او مؤظف میسازد تا از روی حدس خود، در حالی که همه بازیکنان شرط عدم نقل دادن را مراعات میکنند، بازیکن ضربه زده را پیدا کند. هرگاه بازیکن مذکور بتواند بازیکن ضربه زده را بیابد، همان بازیکن را با خود به جمع دسته خود آورده و از آن دسته خود میسازد. «میر» او فوراً بالای بازیکن تازه اضافه شده نام مستعار جدیدی انتخاب میکند، ولی اگر بازیکن مذکور موفق به یافتن بازیکن ضربه زده نگردد، در آن صورت خود او به همان دسته باقی مانده و از اعضای همان دسته محسوب شده و «میر» آن نام مستعار جدیدی برایش میگذارد. بازی به همین ترتیب ادامه یافته و در آخر اعضای هر دو دسته محاسبه شده و دسته‌یی که نفرات نسبت به نفرات دسته دیگر بیشتر باشد، دسته برنده و دسته مقابلش بازنده اعلان میگردد.

۷۰. کله پوش تپتی (Kalaposh tepti)

این بازی را توسط تاقین (کله پوش) پسران (۸ تا ۱۵ ساله) در فصل بهار و روزهای آفتابی زمستان اجراء می‌نمایند. تعداد بازیکنان از ۵ تا ۸ نفر میباشد. شیوه بازی طور است که همه بازیکنان در یک صف به خط مستقیم قرار گرفته، هر کدام کلاه (کله پوش) خود را روی زمین در پیش پای خود میگذارند. بازیکنان در یک وقت هر کس کله پوش خود را یک لگد زده و به فاصله دور مقابل خود پرتاب مینمایند. در این بین کله پوش هر کس که از دیگران عقب مانده (یعنی به فاصله کمتر از کله پوش های دیگر افتید) همه کله پوش او را به جلو با پای لگد زده میبرند، تا این که صاحبش موفق به گرفتنش از جلو پای آنها گردد. سپس دور بعدی بازی باز هم مثل پیشتر با گذاشتن کله پوش ها و لگد زدن از سر گرفته میشود.



۷۶. بارملا (Barmulla)

این بازی را در شب های زمستان نوجوانان و بزرگسالان در مهمانخانه ها اجراء می نمایند. زنان، دختران و اطفال آنرا بازی نمی کنند. تعداد بازیکنان اضافه از ۱۰ نفر بوده و باید جفت باشند. در اجرای این بازی هر کس برای خود یار یا جوره یی انتخاب نموده و بازیکنان جوره جوره پهلوی هم دایره وار می نشینند. همچنین تمام بازیکنان معمولاً برای خود نام مستعار عددی، از یک تا شماره آخر انتخاب نموده و هر بازیکن با شنیدن نام مستعار عددی خود آماده صحبت و پاسخ گویی میباشد.

شیوه بازی طور یست که اولاً در وسط دوره یک بستره بزرگ و نسبتاً سنگین گذاشته میشود که آن را «بار ملا» گویند. بازی بنابر توافق بازیکنان به وسیله یکی از بازیکنان آغاز میگردد. او با مخاطب ساختن یکی از بازیکنان میگوید:

- بار ملا ده میدان مانده کی برداره؟

بازیکن مخاطب شده باید بدون معطلی فوراً جواب بدهد. طور مثال او چنین پاسخ

میدهد:

- هفت ورداره! (هفت نام مستعار یکی از بازیکنان است)

در اینجا خود بازیکن «هفت» چیزی نمی گوید، بلکه وظیفه پاسخ گویی و در حقیقت دفاع کردن به عهده جوره اوست. اینجاست که باید رفیق (جوره) نمره «هفت» بلا معطلی و سریع جواب بدهد، او خواهد گفت: «هفت» از کی کم است که ورداره، «دوازده» ورداره! جواب جوره نمبر «دوازده»: دوازده از کی کم است که ورداره، «نزده» ورداره!

جواب رفیق نمبر «نزده»: نزده از کی کم است که ورداره، «یک» ورداره!

جواب رفیق یا جوره «یک»: یک از کی کم است که ورداره، «پانزده» ورداره!

سوال و جواب تند و سریع به ترتیب میان بازیکنان ادامه می یابد. شرط مهم بازی این

است که هیچ کس در پاسخ گویی و دفاع از جوره خود معطلی نکند و باید فوراً پاسخ صحیح

و سریع ارایه نماید. هر گاه کدام بازیکن پاسخ صحیح و سریع ارایه کرده نتواند، همان بازیکن

جزایی شده و او مجبور است در وسط بازیکنان ایستاده شده و در عین حال «بارِ ملا» یعنی همان بستره را نیز به شانه برداشته باشد. این جزا تا پیدا شدن بازیکن جزایی دیگر همچنان ادامه یافته و بازیکن جزایی باید سنگینی «بارِ ملا» را به شانه هایش تحمل کند. این بازی جالب و خنده‌آور تا ناوقت های شب و توافق بازیکنان ادامه می‌یابد.

۷۷. گپ نزنان پسران

این بازی نیز ویژه نوجوانان و بزرگسالان بوده، اطفال و زنان این شکل بازی را اجراء نمی‌کنند. تعداد بازیکنان اضافه از ۱۰ نفر بوده و در شب های دراز زمستان در مهمانخانه ها اجراء میگردد. شیوه بازی طور است که تمام شرکت کنندگان بازی روی توشک یا قالین مهمانخانه پهلوی هم دایروی می‌نشینند. بر اساس توافق جمع یکی از بازیکنان به حیث آغازگر بازی، به یکی از اعضای بازیکن پهلوی راست (طور مثال گوش، بینی، چشم، لب و غیره) خود حرکتی انجام میدهد که معمولاً برای دیگران مضحک و خنده‌آور و برای بازیکن دوم چندان آور است. پس از ختم عمل بازیکن اول، بازیکن دوم نیز چنین یک حرکت خنده‌آوری را در قسمت بازیکن پهلوی راست خود انجام میدهد. این حرکات به ترتیب به صورت دورانی، از چپ به راست، به وسیله بازیکنان ادامه می‌یابد. شرط بازی اینست که در هنگام حرکت مضحک و خنده‌آور بازیکنی، باید دیگر بازیکنان ابداً نخندیده و سخن نزنند و نیز بازیکنی که بالایش حرکت مضحک صورت میگیرد، نباید خندیده و یا مانع از اجرای آن گردد. هر بازیکنی که در جریان بازی شرایط بازی را مراعات نکند، در آن صورت بازیکن مذکور از جانب بازیکنان دیگر مقصر شناخته شده و جزایی میگردد. جزا هایی که برای مقصرین تعیین و اجراء میگرددند، نیز خنده‌آور و مضحک است. مثلاً ممکن است بازیکن مقصر را طوری جزا دهند که به سر او لگن را بحیث کلاه مانده و آفتابه را بدستش داده و وادار

سازند تا روی یک پا ایستاده شود. مدت دوام و اجرای جزای تعیین شده بالای مقصر تا پیدا شدن مجرم یا بازیکن جزایی دیگر است. بازی تا توافق و خستگی بازیکنان ادامه می‌یابد و هر دفعه جزای خنده‌آور جدیدی بالای مجرم عملی میشود.

۷۸. من من (Man man)

این بازی جالب را جوانان و بزرگسالان اکثراً اجراء نموده و گاه‌گاهی نوجوانان (دختر و پسر) نیز طور مختلط یا جداگانه آنرا اجراء می‌نمایند. این بازی نیز مخصوص شب‌های دراز زمستان بوده و تحت نظر یک نفر به نام «استاد» که از میان بازیکنان انتخاب میگردد، انجام میشود. تعداد بازیکنان اضافه از ۱۰ نفر میباشند. به استثنای «استاد» تمام بازیکنان برای خود نام مستعار عددی (یک، دو، سه و ...) میگذارند. در این بازی تیز زبانی، حاضر جوابی و توجه پیگیر به جریان بازی نقش اساسی دارد. شرط بازی اینست که بازیکن مخاطب بدون معطلی و خیلی سریع جواب درست و صحیح برای سوال‌کننده خود بدهد، اندک‌ترین تأمل یا جواب نادرست باعث جزایی شدن بازیکن مذکور میشود. جزاها معمولاً تغییر نام مستعار بازیکن به نام مستعار مضحک و خنده‌آور است. بازی بار نخست به وسیله استاد می‌آغازد، طور مثال «استاد» بازیکن شماره سه را مخاطب میسازد:

- سه من!

- بلی من.

- چند من؟

- دوازده من!

در اینجا باید فوراً بازیکن شماره دوازده پاسخ گوید:

- بلی من

- چند من؟

- استاد من!

- چند من.

- بیست من...

به این ترتیب، سوال و جواب سریع و تند، بلاوقعه میان بازیکنان ادامه می‌یابد. هرگاه بازیکنی، طور مثال شماره پنج نتوانست به موقع و جواب درست ارایه کند. استاد با مشوره دیگران برای بازیکن شماره پنج عوض نام مستعار پنج نام مضحکی از قبیل؛ دیوانه، بی عقل، پشک، ماکیان و غیره را می‌گذارند. بعد از این، بازی مانند سابق جریان یافته و فقط بازیکن جزایی با اسم مستعار جدید «دیوانه من» یا «پشک من» مخاطب ساخته میشود. به این ترتیب، چنین جزاها بالای بازیکنی که مقصر شناخته شد، تطبیق میشود. حتی بالای استاد، در صورتیکه در پاسخ گویی اشتباه کند نام مضحک گذاشته میشود. همچنین ممکن است نام مستعار یک بازیکن بنابر اشتباهات مکررش، چندین دفعه تبدیل یا تجدید گردد. بازی در فضای شادی و خنده بازیکنان تا اواخر شب ادامه می‌یابد.

۷۹. دُرّه بازی یا پادشاه وزیر

این بازی مخصوص شب های دراز زمستان بوده، اطفال، نوجوانان و حتی بزرگسالان نیز آنرا انجام میدهند. دُرّه بازی تقریباً یک بازی مردانه بوده و نسبتاً خشن است، ولی دختران و پسران خوردسال نیز بعضاً طور مختلط آنرا بازی می‌نمایند. بازیکنان از پنج نفر تا به هر تعدادی که باشند، میتوانند شرکت کنند. بازیکنان، بازی را به شکل مجموعی طوری اجراء می‌نمایند که نوبت به هر بازیکن بر اساس دوران از چپ به راست میرسد. وسایل بازی یک «دُرّه» که معمولاً از دستمال ساخته میشود و یک دانه «بجل» میباشد.

پیش از بیان شیوه بازی خوب است مشخصات «بجل» را معرفی کنیم که رویداد های

این بازی بر اساس آن بوجود میآید.

«بجل» دارای چهار سطح یا رُخ است. دو رُخ یا سطح متقابل آن کوچکتر و دوی

دیگر بزرگتر است. رُخ یا سطح کوچکتر آن که هموارتر است بنام «خر» یا «تاها» یاد شده

و رُخ مقابل آنرا که کمی چُقورتر است «اسپ» یا «آلچی» گویند.



اسپ یا آلچی



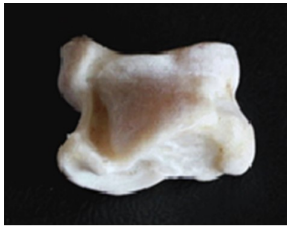
خر یا تاها

همچنین از دو سطح متقابل بزرگتر آن یک کمی محدب و برآمده است «پوک» یا «پوککه»

و آن دیگر که دارای فرورفتگی است «چیک» یا «چیککه» گفته میشود.



چیک یا چیکه



پوک یا پوکه

شیوه بازی طور است که همه بازیکنان در مهمانخانه طور دایروی پهلوئی هم نشسته،
دُره و بجل را در وسط میدان میگذارند. بر اساس توافق یک نفر آغازگر بازی انتخاب شده، او
«بجل» را گرفته در وسط میدان پرتاب میکند. در اینجا چهار حالت ممکن است پیش بیاید:

الف. اگر روی «آلچی» یا «اسپ» بجل به طرف بالا قرار گرفت، بازیکن پرتاب
کننده بجل «پادشاه» میشود.

ب. اگر روی «تاها» یا «خر» بجل طرف بالا باشد، بازیکن مذکور «وزیر» میشود.
ج. هرگاه سطح «پوککه» بجل طرف بالا قرار بگیرد، بازیکن مذکور «صوفی»
گفته میشود و نوبتش بخیر میگردد.

د. اگر سطح «چیککه» بجل طرف بالا باشد، بازیکن مذکور «دزد» شناخته میشود.
یک حالت نادر و خیلی استثنایی نیز ممکن است پیش بیاید و آن اینست که اگر
«بجل» انداخته شده با قسمت سر یا قاعده اش قرار گیرد (این حالت را در اصطلاح اوزبکی
«اومه» گویند) در آن حالت بازیکنی که «بجل» پرتاب شده اش به اصطلاح «اومه» نشسته
باشد، تا هفت مرتبه مسلسل به حیث «پادشاه» ایفای وظیفه میکند. یعنی اگر میان بازیکنان
در جریان بازی «شاه» پیدا شد، نوبت او سوخته در عوض از چانس هفتگانه بازیکن اولی یک
مرتبه کم میشود.

تا زمانی که «شاه» و «وزیر» انتخاب نشده باشند، برای دزد پیدا شده کدام جزایی

نیست. ولی با دوران بازی «بجل» پرتاب شده هر بازیکن که اسپ (آلچی) آمد بحیث پادشاه شناخته شده و «دُره» را به دست می‌گیرد. همچنین در جریان بازی «بجل» پرتاب شده هر بازیکن اگر خر (تاها) نشست، او بحیث وزیر شناخته شده و در این حال «دُره» از طرف «پادشاه» به او تسلیم داده میشود. از همین لحظه است که بخش پُر شور و هیجان‌انگیز بازی آغاز می‌گردد. یعنی بعد از این در جریان بازی «بجل» پرتاب شده هر بازیکن اگر «چیککه» نشست، بحیث «دزد» شناخته شده و از طرف «پادشاه» جزا تعیین و توسط وزیر عملی میگردد. معمولاً زدن «دُره» به دست های دزد توسط وزیر است. جزا و تطبیق آن از خود دارای شرایط و مقررات خاص میباشد.

تعداد «دُره» هایی که از طرف شاه برای دزد تعیین میشود، باید حتماً تاق باشد (یک، سه، پنج و...) هرگاه «شاه» بالای دزدی سهواً امر زدن تعداد جفت «دُره» را بدهد، در آن صورت خود شاه جزایی شده و بر اساس مقررات بازی تمام دُره های جفتی که خودش بحیث جزا برای دزد تعیین نموده بوده، توسط وزیر به دست شاه زده میشود. از شرایط دیگر بازی اینست که «بجل» باید بلند پرتاب شده و باید روی زمین چندین لول بخورد. همچنین مجرم یا دزد حین تطبیق جزاء نباید دست خود را کش یا پس کند و با آستین بپوشاند. از اینکه رقابت و رفیق بازی شدیدی در جریان بازی بوجود می‌آید، لذا بازیکن ها هنگام شاه یا وزیر شدن در حکم و اجرای جزا ملاحظات ویژه را در مورد رقیب ها و رفیق ها می‌نمایند و چنین اجازه را

میداشته باشند.

از اینکه بازی طور دورانی ادامه می‌یابد، لذا مقام شاهی و وزیری ثابت نبوده بلکه در جریان بازی چانس شاه، وزیر و دزد شدن به همه بازیکنان وجود دارد. بعضاً شدت رقابت و انتقام گیری بحدی میرسد که عده‌یی از بازیکنان در جریان بازی ضربات دُره را تحمل نتوانسته، از جرگه بازی خارج میشوند.

۸۰. بُزکشی یا اُوغلاغ تازلیک (Oghlagh)



«بُزکشی» یا «بُز تازی» که آنرا به اوزبیک «اُوغلاغ تازلیک» میگویند، یکی از بازی‌ها و سرگرمی‌های عنعنوی و باستانی مردمان اسپ سوار و چابک سمت شمال کشور عزیز ماست. پهلوانان و اسپ سواران ماهر و ورزیده آن مناطق با سواری اسپ‌های مخصوص تربیه شده و گوساله ذبح شده، این بازی هیجان‌انگیز، تماشایی و در عین حال خطرناک را به نمایش می‌گذارند. این بازی یک بازی زمستانی بوده اکثراً در اعیاد، مراسم خوشی و توی خسته‌سوری

بچه ها و نیز طور نورمال هر روز جمعه (بعد از ظهر) اجراء شده و موجب سرگرمی صد ها تن از مردم یک منطقه میگردد. شهرت و آوازه این ورزش باستانی میهن عزیز ما از سمت شمال به دیگر مناطق کشور پا فراتر گذاشته و حتی مرز های کشور را نیز عبور کرده و روی پرده سینما در فلم های «سوارکاران» و «خدا گواه» هزاران تن از مردمان خارج را نیز مفتون و مجذوب خود ساخت.



در اینجا در جمله بازی های عامیانه اوزبیکان جوزجان از بزکشی بزرگ و اصلی که همه با آن و نحوه اجرای آن آشنایی داریم، یاد نکرده و به یادکرد بالا بسنده میکنیم. ولی شکلی از آنرا که اطفال و نوجوانان جوزجان با الهام از بازی اصلی اجراء می نمایند، یاد آوری میکنیم. بزکشی اطفال و نوجوانان به دو شکل پیاده و سواره اجراء میگردد. در اینجا نیز «بیرق» که معمولاً مردم آنرا «شمال» گویند، دایره حلال که بنام «جور» یاد میشود، وجود

دارند. عوض گوساله، یک توتۀ شال یا ریسمانی بطول یک الی یک و نیم متر بکار برده میشود. بازی در داخل دو دسته بازیکنان (چاپ اندازان) به دو شکل یا صورت ذیل اجراء میگردد:

الف. پیاده: همه بازیکنان در اطراف «جور» یا دایره حلال جمع شده و بازی را با برداشتن «بُز» که همان شال جنده است، آغاز میکنند. اعضای یک دسته برای تصاحب «بُز» به همدیگر کمک نموده، می کوشند پس از دور خوردن از «بیرق» آنرا در دایره حلال «جور» بیاورند. چاپ انداز یا بازیکن هر دسته که شال (بُز) را به دایره حلال (جور) رساند، یک امتیاز به نفع دسته خود کمایی میکند. در ختم بازی امتیازات هر دسته که زیاد باشد، برنده شناخته میشود.

ب. سواره: اطفال و نوجوانان این شکل بُزکشی را به سواری مرکب ها اجراء می نمایند. در این حالت نیز «بُز» یک شال جنده بوده و بازیکنان در دو دسته بازی را اجراء می نمایند. رساندن «بُز» به دایره حلال یک امتیاز دارد. در ختم بازی امتیاز هر دسته که زیاد باشد، برنده شناخته میشود. بُزکشی نوجوانان و اطفال عموماً در باغ (جایی که دیگر بازی ها را برگزار میکنند) اجراء شده و همچنین در جنب میدان بُزکشی بزرگ اجراء میشود.



۸۱. پایگه (Paiga)

پایگه که در ورزش های امروزی بنام «مسابقه دوش» یاد میشود، از بازی ها و سرگرمی های خیلی باستانی مردم ما از جمله اطفال و نوجوانان جوزجان است. این بازی به شکل گروهی در یک فاصله معین اجراء میشود و هدف پیمودن همان فاصله توسط شرکت کنندگان بازیست. بازی «پایگه» را اطفال و نوجوانان عموماً در فصل بهار به دو شکل اجراء می نمایند:

الف. پایگه پیاده: این شکل بازی در حقیقت مسابقه دویدن میان بازیکنان اطفال یا نوجوانان است. شیوه اجرای بازی طوریت که همه شرکت کننده ها در یک خط در محل مبدأ بازی قرار میگیرند، با اشاره حکم ها دوش آغاز شده و همه بازیکنان در فاصله تعیین شده می دونند. هر بازیکنی که اول به نقطه انجام خود را رساند، مقام اول و بازیکن بعدی مقام دوم و به ترتیب مقام های بعدی تعیین میگردند. ممکن است این بازی در چندین دور برگزار شده و هر دفعه مقام ها تعیین شوند.

ب. پایگه سواره: در این شکل بازی قدرت بدنی و دوندگی اشخاص شرکت کننده تعیین نمی گردد، بل نظر به این که بازی به سواری مرکب یا اسب اجراء میشود، زیادتراً «پایگه مرکب» یا «پایگه اسب» نامیده میشود. در اینجا قدرت دوندگی و بدنی اسب ها و مرکب ها و نیز مهارت هدایت سواره آن نقش بازی میکند.

شیوه بازی طوریت که تمام اسپ ها یا مرکب های شرکت کننده در مسابقه روی یک خط در مبدأ قرار داده شده و بالای هر کدام آن صاحبش (معمولاً اطفال) سوار میباشند. مسابقه «پایگه» از مبدأ با اشاره داوران با قمچین و جلو زدن اسپ ها یا مرکب ها در طول فاصله تعیین شده آغاز می یابد. در آخر هر مرکبی که زودتر به خط آخر رسید مقام اول، مرکب یا اسد با سواره بعدی مقام دوم و به همین ترتیب سوم، چهارم و غیره انتخاب میشود. هرگاه بازی به شکل رسمی در سطح شهر دایر شده باشد، برای مقام های اول، دوم و سوم جوایزی نیز داده میشود. باید گفت که اسپ و مرکب هر یک در گروپ جداگانه شامل مسابقه میشوند.



۸۲. ته کوچ، بالا کوچ (Tah kuch, bala kuch)

این بازی مخصوص اطفال (۵ تا ۱۰ ساله) بوده، دختر و پسر آنرا در خانه هر وقت (به خصوص زمستان که اطفال از بازی در بیرون محروم اند) اجراء می نمایند. تعداد بازیکنان از ۳ تا ۶ نفر بوده میتواند.

شیوه بازی طوریت که اطفال دور هم نشسته و همه مشت های گره کرده خود را یکی بالای دیگری مختلط میگذارند، طوری که یک منار کوچک از مشت ها بوجود می آید. کوشش میشود تا دو مشت یک نفر سر به سر قرار نگیرد. بازی به وسیله سرپرست یا «میر» بازی، که معمولاً یکی از برادران یا خواهران بزرگ اطفال است و مشت های خودش نیز در مناره وجود دارد، با گفتن کلمه «ته کوچ، بالا کوچ» شروع میشود. زمانی که گرداننده بازی کلمه «ته کوچ، بالا کوچ» را میگوید، مشت که از همه پایین روی زمین قرار دارد توسط صاحبش آهسته کشیده میشود، همچنین زمانیکه گرداننده «بالا کوچ» میگوید، بازیکنی که مشتش از همه بلندتر در قله مناره قرار دارد آنرا پس میکند. باز هم با گفتن کلمه «بالا کوچ» مشت بالایی پس میگردد. به اینگونه با گفتن پیهم کلمات «ته کوچ» و «بالا کوچ» یک مشت از پایین و مشت دیگر از بالا کم شده بالاخره مشت آخری تاقه از هر کسی که باقی ماند، جزایی شده و مشت آخری را همه با کف دست خود میزنند. پس از ختم دور اول بازی

و جزایی کردن مشت آخری، بازی در دور جدید باز هم با ساختن مناره سر از نو می‌آغازد و تا میل یا خستگی بازیکنان ادامه می‌یابد.

۸۳. لهلی لهلی باقی (Lalay lalay baqi)

این بازی ساده را یکی از بزرگان فامیل با هر یک کودک (۲ تا ۴ ساله) اجراء نموده و آنها را سرگرم می‌سازند. شیوه بازی طوریکست که گرداننده بازی دست کودک را بدست گرفته، در حالی که با انگشت خود به کف دست کودک پیهم ضربه های خفیف میزند، جملات زیرین را زمزمه نموده و ضربات انگشت خود را با آن هماهنگ می‌سازند:

لهلی لهلی باقی. (لهلی لهلی باقی)

دسته گلی ساقی (دسته گلی ساقی)

حاجی بارر مکه گه (حاجی میرود به مکه)

قولاغ لری حلقه گه (به گوش هایش حلقه است)

حلقه سی توشیب قالدی (حلقه اش افتیده ماند)

اؤلتی دی بیغله ماققه (نشست و به گریه شد)

* * *

سبن کیم سن؟ سبن کیم سن؟ (تو کیستی؟ تو کیستی؟)

مهن بوبه حاجی دورمن. (من حاجی بابا هستم.)

قیزلر دی ساچی دور من. (موی دختران هستم.)

قیزله تپیه گه چیقسه (اگر دختران به تپه بالا شوند.)

مین نغارهچی دور من (من نغارهچی هستم)

بخش دوم: سرود، این بازی از زبان یک راوی دیگر (محترمه بی بی عایشه بنت میرزا

محمد اسماعیل مسکونه سرپل) چنین ثبت گردید:

ای مامه کؤچر میسن؟ (ای مامه کوچ میکنی؟)

آق اوی دی تیکهر میسن؟ (خانه سپید را برپا خواهی کرد؟)

آق اوی دی کولنگی سی. (کولنگی خانه سپید.)

جان قیز دی نغاره سی. (نغاره جان دختر.)

میرزام شیریک که کبتتی^۱ (میرزایم به چریک رفت.)

قرق تنگه صداغه سی (چهل تنگه صدقه اش باد!)

پس از ختم سرود با گفتن کلمه «چمی چمی» گرداننده کف دست کودک را آهسته

آهسته چنکد میگیرد و بازی ختم میشود. بازی با همان طفل یا طفل دیگر سر از نو اجراء شده

و اطفال سرگرم نگهداشته میشوند. بعضاً این بازی عوض کف دست، به پای نیز اجراء میشود

و اجراء کننده ها معمولاً مادر، مادر کلان یا خواهر بزرگ اطفال اند.

(۱) شیریک اصطلاح گویشی واژه اوزبکی «چریک» به معنی قشون و لشکر است.

۸۴. غریبیل ماش (Gharbil maash)

این بازی ویژه اطفال (۵ ساله) بوده و معمولاً در روزها یا شبهای زمستان توسط یکتن از بزرگان خانواده اجراء میشود. تعداد بازیکنان از ۲ تا ۶ نفر بوده و این بازی تجمع فکر و تیز هوشی اطفال را ازدیاد میسازد.

شیوه بازی طوریت که بازیکنان به شمول گرداننده کف یکدست (معمولاً دست راست) خود را به سطح فرش اتاق میگذارند. گرداننده با زمزمه «غریبیل ماش غریبیل ماش، چیمچیغ پیر ایتی» کف دست خود را روی فرش اتاق به صورت دورانی و مماس حرکت داده و در ختم زمزمه دست خود را بالا میکند. بازیکنان دیگر نیز همزمان با حرکت دست گرداننده، دستهای خود را مانند او به حرکت می‌آورند، ولی زمانی که گرداننده دست خود را به هوا بلند میکند، بازیکنان باید به اسم حیوانی که گرداننده نام میگیرد دقت کنند. یعنی اگر گرداننده نام پرنده را گرفته و به هوا دستش را بلند سازد، باید بازیکنان نیز دستان خود را بلند سازند. هرگاه گرداننده فرضاً بگوید که «غریبیل ماش غریبیل ماش، پشک پیر ایتی!» (غریبیل ماش غریبیل ماش، پشک پرید!) بازیکنان نباید به بلند شدن دست گرداننده فریب خورده دست خود را بالا کنند، چه هر کسی که فکرش را نگرفته و یکجا با گرداننده دست خود را بالا سازد، ناکام حساب میشود. معلوم است که پشک پرنده نیست.

در این بازی گرداننده پی در پی نام چند پرنده را ذکر کرده و ناگهان به تعقیب آنها نام یک حیوان غیر پرنده را ذکر کرده و دست خود را بالا میبرد، در اینجا بازیکنان به نیرنگ گرداننده توجه نموده باید فقط در صورت پرنده ها دست خود را بلند نمایند. بازی تا تمایل و خستگی اطفال ادامه می‌یابد و سبب سرگرمی شان میشود.

۸۰. یوری یوری (Yore yore)

این بازی یا سرگرمی مخصوص شب اطفال (۲ تا ۵ ساله) بوده و توسط یکی از بزرگان خانواده (پدر، مادر، برادر، خواهر و یا کدام اقربای دیگر) غرض سرگرمی اطفال اجراء میشود. شیوه بازی طوریست که اجراء کننده بازی یک دست طفل را، در حالیکه همه انگشتانش باز باشند، به دست گرفته و به ترتیب از انگشت شست تا انگشت کوچک طفل کلماتی را زمزمه نموده و به نوبت آنها را در کف دستش میخواباند. (قات میکنند) کلماتی که گرداننده زمزمه مینماید از این قرار اند:

۱. برای انگشت شست: «یوری یوری» (ترجمه؛ برو، برو)

۲. برای انگشت اشاره: «قهی ده، قهی ده؟» (کجا، کجا؟)

۳. برای انگشت وسط بزرگ: «اؤغیلیق قه» (برای دزدی)

۴. برای انگشت وسط خورد: «خدا دن قورقمه ی سیله می؟» (از خدا نمی ترسید؟)

۵. برای انگشت خوردتر: «دیوال دی ارقه‌سیدن آله‌بیز، قاچه‌بیز، بیبه‌بیز، قویه‌بیز!» (از

پشت دیوار میگیریم، میگریزیم، میخوریم، میمانیم!)

بعضاً هنگام زمزمه کلمات مربوط هر انگشت، انگشت مذکور را محکم گرفته و

اشارتاً کلمات؛ «بو آیته‌دی» (یعنی این میگوید) پیش از کلمات مربوط به این شکل ذکر

میشود:

«بو آیته‌دی، یوری یوری» یا «بو آیته‌دی، قه‌ی ده، قه‌ی ده»، (ترجمه: «این

میگوید، برو برو» یا «این میگوید، کجا کجا؟») و غیره تا آخر گفته میشود. درین بازی

کلمات دری نیز وجود دارد که دری زبانان و نیز اوزبیکان آنرا بکار میبرند. کلمات مذکور از

این قرار است:

برای انگشت شست: ای بازار میره.

برای انگشت وسط بزرگ: شوربا میپزد.

برای انگشت وسط خورد: گوشت میخوره.

برای انگشت خوردتر: شللی کجا بودی، شوربا نخوردی؟



۸۶. کبلدی کبلین، کبلدی کییو (Kilde kilen, kilde kiyau)

این بازی در حقیقت نمایش مراسم عروس و داماد بوسیله اطفال است. تعداد شرکت کنندگان از ۵ تا ۱۰ نفر و بیشتر از آن بوده، در موسم گرما در صحن حویلی و یا باغچه و در فصل زمستان در داخل خانه ها اجراء میشود. برای اجراء و برگزاری بازی اطفال جایگاه ویژه کبلین (عروس) و کییو (داماد) را با هموار ساختن توشک و ماندن بالشت آماده ساخته، قسمت متعلق به عروس و داماد را ذریعه یک پرده از محل دیگر شرکت کننده ها جدا میسازند. این پرده به زبان اوزبیکی «چمیلینگ» گفته میشود. بعضاً اطفال برای پذیرایی شرکت کننده ها مقداری نان، شیرینی و میوه بقدر توان خود تهیه نموده، جلو عروس و داماد روی دسترخوان می چینند. همچنین اطفال از میان خود دخترکی را بحیث عروس و پسرکی را بحیث داماد تعیین نموده و لباس و زیورات مخصوص از گل، برگ و لته ها برایش آماده میسازند. بعضاً عروس و داماد میتوانند هر دو از دختران یا از پسران انتخاب شوند.

آغاز بازی طوریست که عروس و داماد در فاصله دورتر از محل جایگاه عروس و داماد یا در اتاق دیگری قرار میداشته باشند. دو سه نفر دایره زن با دو نفر نسبتاً بزرگتر رفته اول داماد را با پای خودش و یا دو نفر بزرگتر با قلاب ساختن دستان خود برداشته، بطرف جایگاه می آورند. در جریان انتقال داماد نفرات همراهی او مرتباً کلمات «کبلدی کبلین، کبلدی کییو»

را زمزمه نموده و یا بالاخره او را به جایگاه اش می‌آورند. بعداً همان اشخاص کیلین (عروس) را نیز با زمزمه کلمات «کبلدی کبلین، کبلدی کیبو» نزد داماد می‌آورند. پس از آوردن عروس و داماد اطفال دایره زن دایره زده، عده‌ای قرسک زده و دیگران به ترتیب جلو عروس و داماد میرقصند. گاهی در پیشگاه داماد این ابیات خوانده میشود:

کبلدی کیبو، کبلدی کیبو

دروازه‌نی آچتی کیبو

چمیلیققه کیردی کیبو

قله‌مهنی ییدی کیبو

توز غولچه‌نی تۆکتی کیبو

شرته قۆیدی، قاچتی کیبو

بعداً عروس و داماد را با گفتن کلمه «قوللوق» روی توشک نشانده و بخوردنی‌های

فراهم شده دعوت می‌نمایند. پس از صرف خوردنی‌ها مراسم عروسی و بازی ختم میشود.



۸۷. اوریب ناچهری (Oreb qachary)

این بازی تقریباً دخترانه بوده و سن بازیکنان از ۵ تا ۱۵ ساله (البته از ۵ تا ۷ ساله در یک گروه و بالاتر از آن در گروه خود شان) میباشد. به استثنای موسم زمستان، باقی در تمام اوقات سال اجراء میشود. تعداد بازیکنان از ۴ تا ۸ نفر بوده میتواند.

شیوه بازی طوریتست که از میان جمع یکتن براساس توافق انتخاب شده و در مبدأ بازی، دیگر بازیکنان با دست خود به بازیکن برگزیده شده آهسته ضربه زده و با ختم ضربه بازیکن آخرین، همه می گریزند. نفری که دیگران او را زده بودند، بازیکنان را تعقیب نموده و به هر کسیکه خود را رساند، فقط با دست ضربه خفیفی به او زده و خود با دیگران به گریز و دوش ادامه میدهد. این بار بازیکن دومی می کوشد تا دیگران را تعقیب نموده و با زدن به یک تن از آنها، وظیفه تعقیب را به او بدهد. به این ترتیب، بازی با گریز و تعقیب تا توافق و خستگی بازیکنان دوام میکند.



۸۸. یک انار، دو انار (Yak anar, du anar)

این بازی نیز مخصوص دختران بوده و با شرکت ۳ تا ۱۰ نفر (۵ تا ۱۵ ساله) اجراء میشود. درین بازی، بازیکنان یک فاصله معین را در حالیکه توسط یک بازیکن تعقیب میشوند، با دوش می‌پیمایند. بازیکن تعقیب کننده به روش ویژه‌یی انتخاب میگردد. شیوه مذکور طوریست که همه بازیکنان در یک صف یا هم به طور دایروی قرار گرفته و یکتن هوشیارتر و سر و زبان دارتر آنها بحیث گرداننده در پیشروی آنها قرار میگیرد. نفر مذکور به شمول خود به ترتیب (معمولاً از چپ به راست) کلمات ذیل را برای هر کس ذکر مینماید:

«یک انار، دو انار، سه انار، چاری، چمبر، مشکِی، عنبر، قاپلام، قشقر، تاققه،

چیققن، جرته‌نی، قویگن، پلی‌لم، پس»*

یعنی به نفر اول کلمه «یک انار»، به نفر پهلوی راستش کلمه «دو انار» به نفر بعدی کلمه «سه انار» تا آخر گفته و پس از ختم نفرات اگر هنوز از کلمات مذکور باقی مانده باشند، ذکر کلمات را طور دورانی باز هم از طریق نفر اول و دوم تا کلمه «پس» ادامه میدهد. به هر بازیکنی که کلمه «پس» برابر شد، او را از جمع به کناری کشیده و دوباره مثل دفعه اول با اطلاق هر کلمه به هر یک از بازیکنان ادامه میدهند. این بار نیز به هر بازیکنی که کلمه «پس» برابر شد، از جمع خارج شده، پهلوی نفر اول قرار میگیرد. اطلاق کلمات مذکور به نفرات

باقی مانده ادامه یافته و یک یک نفر در هر دفعه با مقابل شدن کلمه «پس» به آنها از جمع خارج شده و بالاخره صرف یک نفر باقی می ماند. این بازیکن همان نفری است که باید بازیکنان دیگر را تعقیب نموده و یکی را گیر بیاورد. بازیکنان دیگر در فاصله معین می‌گریزند و از طرف بازیکن آخری تعقیب میشوند. این دور بازی با گیر شدن یکی از بازیکنان و یا پیموده شدن فاصله معین شده به آخر رسیده و بازی سر از نو به همان شکل اول آغاز میشود.

بعضاً عین بازی با کلمات دیگری براه انداخته میشود، این شکل بازی را بنام «الم دو لم» یاد میکنند. در این شکل بازیکن تعقیب کننده توسط این کلمات روی بازیکنان تعیین میگردد:

«الم، دو لم، اسپارتنگ، اکاکش، دل وزیر، وزیر تنگ، پیر، پادشاه...» کلمات مذکور به ترتیب طور دورانی به یک یک بازیکنان اطلاق شده و به هر بازیکنی که کلمه «پادشاه» برابر شد از جمع کنار رفته و دوباره شیوه مذکور از سر گرفته میشود، تا اینکه در آخر یک بازیکن باقیمانده و دیگران را تعقیب نماید. بازی به همین ترتیب تا مانده گی و توافق بازیکنان ادامه می‌یابد.

• از زبان یک راوی ۸۵ ساله کلمات مذکور اینگونه ثبت گردید: «یک انار، دو انار، سه انار، چاری، چمبر، مُشکی، عنبر، آسا، توسا، ملکه، اوسا، پللیم، پس.» این راوی محترمه بی بی عایشه بنت قاضی میرزا شمس الدین، متولد قریه تکانه خانه اولوسوالی سرپل است.

۸۹. پالیز پالیز (Palez palez)

این بازی ویژهٔ اطفال (۶ تا ۸ ساله) بوده، در فصل تابستان اکثراً پسران و بعضاً طور مختلط (پسران و دختران) آنرا اجراء می‌نمایند. محل بازی معمولاً کوچه بوده و بازی به وسیلهٔ خاک های کوچه اجراء میشود. تعداد بازیکنان از ۳ تا ۸ نفر یا زیادتر بوده میتواند. شیوهٔ بازی طوریست که اولاً اطفال به اشتراک هم در گوشهٔ از کوچه، ساحه‌یی را برای بازی انتخاب نموده و ساحهٔ مذکور را با خاک دیوارک ساخته مشخص می‌سازند. بعد بین ساحه مذکور به ردیف های منظم و گاهی هم غیرمنظم خاک توده های خورد، خورد ساخته و میان آنها جویچه ها می‌سازند و بعضاً آب نیز جاری می‌سازند. بعداً یک یا دو نفر به حیث «پالیز بان» و یا صاحب پالیز، یک یا دو نفر بحیث سگ نگهبان تعیین شده و بقیه بحیث رهگذر (که از پالیز دزدی میکنند) باقی می‌مانند.

بازی طوری آغاز میشود که یکی یا دو نفر از بازیکنان به قسم رهگذر آمده با «پالیز بانان» احوال پرسی و صحبت نموده و در جریان آن از یک غفلت کوچک «پالیز بان» استفاده نموده، رهگذران به «پالیز» دستبرد می‌زنند، یعنی آنها از «پالیز» که در حقیقت همان ساحه و خاک توده هاست، یک یا دو خاک توده گک را چور نموده می‌گیرند. در این حال «پالیز بانان» دزدان را پیش نموده و با فریاد های «ای دزد را بگیرین!» سگ های خود را به جان آنها رها می‌نمایند. معمولاً دزدان با عجله از گیر «پالیز بانان» و سگ های شان میگریزند، ولی اگر

احیاناً دستگیر شدند، پس از دندان کندن سگ‌ها می‌نشاندند. پس از آن «پالیز بانان» دوباره به ساختن خاک توده‌های خراب شده پرداخته، به نگهداری، آبیاری و واریسی «پالیز» خود مشغول می‌شوند.

اینجاست که رهگذر (در حقیقت دستبُردکننده دیگر) از راه رسیده و بازی باز هم مثل پیشتر با خرابی خاک توده‌ها ادامه می‌یابد. بعضاً «پالیز بانان» بخاطر جزا دادن دستبُردکننده‌ها، چندین خاک توده را توسط آب خوب گل نموده و روی آنرا با خاک نازک می‌پوشانند. زمانیکه دزد به پالیز دستبُرد بزند، ممکن اشتباهاً به یکی از خاک توده‌های تقلبی گلی چنگ زده و دست‌های خود را چتل بسازد. به این ترتیب این بازی تا خستگی و میل اطفال ادامه می‌یابد.



۹۰. خُوراز تاووغ (Khuraz tawogh)

این بازی ویژه پسران (۱۰ تا ۱۵ ساله) بوده و تعداد بازیکنان اضافه از پنج نفر بوده و یک بازی زمستانی است. زمانیکه پسران در محوطه بازی جمع شده و تصمیم به بازی «خُوراز تاووغ» گرفتند، یک تن بزرگتر صدا میکند که: کی خُوراز (خروس) میشود؟

طبعاً بسیاری ها داوطلب خروس بودن شده و به میدان آماده میشوند و دیگر بازیکنان بحیث تاووغ (ماکیان) باقی میمانند. بعد، بازیکنان دیگر خروس را آماده میسازند، طوریکه یک چپن را گرفته آستین های چپن را به پا های او پوشانده و قسمت دامن چپن را از بالای سر و شانه او گذشتانده و آنرا جمع میکنند و با دستمالی بسته نموده و بالای سرین بازیکن میگذارند که در حقیقت به منزله دم خروس است. سر بازیکن از قسمت پایین میان دو پایش قرار میگیرد. به این ترتیب، خروس آماده شده و روی دو پا قرار گرفته و در حالیکه دو دستش را به دو طرف خود پیهم میزند، با کشیدن صدای خروس و مستی ماکیان طلب میکند. از اینجاست که بخش اصلی و سرگرم کننده بازی آغاز مییابد، یعنی بازیکنانی که بحیث ماکیان باقیمانده بودند، خروس بیچاره را این طرف و آن طرف لول میدهند. چون بازیکن خروس شده از دست و پای خود قید شده و تقریباً کلوله شده، لذا هیچ کار نتوانسته و دیگران برخلاف میل و فریاد های اعتراض آمیز و طلب کردن ماکیان، او را هر طرف لول داده و خود را سرگرم میسازند.

۹۱. پوته خیزله‌ری (Pota khizlare)

این بازی مخصوص پسران نوجوان و جوانان بزرگسال بوده و در فصل بهار اجراء میگردد. با آغاز فصل زندگی بخش بهار، جوانان و نوجوانان بخاطر تفریح و بهره گیری از هوای تازه بهاری و لذت بردن از زیبایی های طبیعت، به دشت ها و تپه های اطراف شهر می‌برآیند و در ضمن انواع بازی ها و سرگرمی ها مانند: کشتی گیری، پایگه، توپ بازی، پوته خیزله‌ری و غیره را براه می‌اندازند. در بازی «پوته خیزله‌ری» نوجوانان و جوانان هر یک در گروه خود بازی را اجراء می‌نمایند. معمولاً برای برگزاری بازی محلی را طور مایل کمی بلندتر از سطح زمین از خاک تیار نموده و در قسمت پایین بلندی نشیب تیار شده زمین را بیل زده و نرم می‌سازند. دو نفر یک لنگی را در قسمت بلندی سطح نشیب تیار شده در هوا به ارتفاع یک و نیم متر یا بیشتر میگیرند. شرکت کنندگان بازی به نوبت از فاصله ۲۰ یا ۳۰ متری با دوش از روی «پوته» خیز میزنند. بعضاً عقب «پوته» به ترتیب از ۲ تا ۶ نفر قطار ایستاده میشوند و نفرات از روی آنها خیز میزنند. همچنین گاهی هم طفلی را روی شانه می‌نشانند و اینبار فقط جوانان خیلی ماهر با خیز های بلند از بالای آنها خیز میزنند.



۹۲. گورهش یا کشتی گیری (Gorash)



کشتی گیری یا به اصطلاح اوزبیکی «گورهش» از بازی ها و سرگرمی های خیلی باستانی میهن ماست. جوانان و نوجوانان «گورهش» را معمولاً در جشن ها، اعیاد و نیز اوایل بهار در دشت های خارج از شهر اجراء می نمایند. در برگزاری «گورهش» در مراسم جشن و اعیاد جای دایروی مخصوص را در محلات عمومی مثل باغ عمومی یا پارک میسازند. ولی در دشت ها این بازی روی سبزه ها اجراء میگردد.

معمولاً «گورهش» میان دو نفر که آنها را «پهلوان» یا به اصطلاح عامیانه «پلوان» گویند، اجراء میشود. در جشن ها، اعیاد و مراسم عروسی و ختنه سوری جوایز از قبیل؛ چین، جیلک، واسکت، پول نقد و غیره برای «پهلوان» غالب داده میشود. ولی در گورهش های

فصل بهار و خودمانی جایزه‌یی وجود نداشته و طور تفنن اجراء میگردد. در «گوره‌ش» های روز های جشن، اعیاد و مراسم دیگر بر علاوه جوایز معین، تماشاچیان نیز به اندازه توان شان به پهلوانان غالب پول می‌پردازند. چنانچه بعضاً برای پهلوان غالب چندین صد افغانی جمع میشود.



پهلوانان کشتی گیر را نفرات معین و کار آگاه با پوشاندن جیلک و بستن دستمالی به کمر آماده می‌سازند. اکثراً پهلوانان زیر جیلک صرف یک پیراهن میداشته باشند، که بعضاً آنرا نیز بیرون میکنند و پاها معمولاً برهنه است. زمانی که دو پهلوان آماده گردیدند، در وسط میدان داخل شده و بر اساس توافق یکی پیش و دومی عقب او میدان را به طور دایروی یک دور یا



زیاده پیموده بعداً مقابل هم قرار گرفته و دستان همدیگر را میگیرند و به مثل دعا کردن دست ها را بالا برده و بروی خود میکشند. در این حالت پهلوانان روی خود را جانب قبله میگیرند. بعداً آنها پس از برداشتن چند گامی مقابل هم قرار گرفته و تلاش و دست اندازی توأم با رد دادن ها و دیگر حرکات آغاز میشود. پهلوانان معمولاً از یخن جیلک همدیگر، عقب شانه و دستمال کمر میگیرند. گرفتن از پای، گوش و موی درست نبوده و اجازه نیست. چال های پهلوانی مانند «کوشک»، «چیل»، «شانه گردان» و غیره غرض مغلوب ساختن حریف بکار برده میشود. هرگاه در مدت ۱۰ یا ۲۰ دقیقه تلاش پهلوانان نتیجه ندهد، آنها همدیگر را رها ساخته پس از یک یا دو دور گام زدن دایروی در میدان دوباره مثل پیشتر به همدیگر حمله ور میشوند. بعضاً پس از ۱۵ یا ۲۰ دقیقه تلاش بی ثمر به پهلوانان به اصطلاح دم راستی داده شده و در این وقفه آنها پکه شده و با نوشیدن آب و هدایات مربی های خود آماده مسابقه میگردند. در جریان تلاش (گورهش) هرگاه یکی از پهلوان ها بتواند مکمل حریف خود را به قسم تخته به پشت، طوریکه شانه هایش فرش زمین شود و بخواباند، غالب حساب میشود. در این حال یکتن از علاقمندان و طرفداران او پهلوان مذکور را به شانه بالا کرده و هر یک بنابر توان خود پول بخشش میدهند. پول ها را معمولاً خود پهلوان از دست تماشاچیان میگیرد. بعداً جوهره دیگر پهلوان به میدان می برآیند. باید گفت که بعضاً «گورهش» میان پهلوانان دو گذر یا دو محله و یا دو شهر طور مسابقوی برگزار میشود که این شکل آن خیلی جالب و هیجان انگیز است. در

این صورت، در وسط میدان بازی «طبق» مانده میشود.

۹۳. گجه گجه یا گجه مان (Gajaman)

«گجه گجه» یا «گجه مان» و یا «کیچه بازی» از بازی های ویژه شب های دراز زمستان است. این بازی را اطفال، نوجوانان و جوانان (هر یک در گروه خود) اجراء مینمایند. اطفال خورده سال (دختر و پسر) طور مختلط این بازی را اجراء نموده و عموماً کدام شرطی را برای بردن تعیین نمی کنند. مگر جوانان و نوجوانان اکثراً روی شرطی که براساس توافق جانبین بازی تعیین میگردد، بازی را به راه می اندازند. شرط بازی مقدار معین میوه جات خشک (بادام، جلغوزه، پسته، کشمش، چهارمغز) انار، سیب، ناک و حتی مهمانی شاملین بازی میباشد. بعضاً بازی میان دو گروه از جوانان یا نوجوانان از دو محله یا گذر مختلف نیز به صورت هیجان انگیزی برگزار میگردد. بازی توسط دو گروه (تیم) بازیکنان با کارگردانی یک «میر» اجراء میشود و تعداد بازیکنان معمولاً جفت است. نوبت بازی طور معمول با گرفتن پنج یا هشت نمره (طور اوانس) تعیین میگردد. یعنی هر دسته ای که نوبت را انتخاب کرد، نمره اوانس تعیین شده به حساب دسته مقابل تعلق میگیرد. بازی با مخفی ساختن شی انتخاب شده (معمولاً مهره یا انگشتر نشانی دار) در مشت یکی از بازیکنان گروهی که نوبت را بدست آورده، آغاز میگردد. به این ترتیب که «میر» در وسط صف بازیکنان دسته اش نشسته و همه دستان خود را

زیر لحاف یا قدیفه بُرده و «میر» شی (گجه) را در مشت یکی از بازیکنانش جا میدهد و بعداً همه بازیکنان، در حالی که دستان خود را مشت نموده‌اند، با زمزمه «گجه گجه، گجه» از طرف «میر» آنها جلو صف دسته دوم حریف‌ها میگیرند. در این حال «میر» دسته مقابل و یا یکی از بازیکنان ماهر و به اصطلاح «گجه باز» به دیدن مشت‌های بسته و چشم صاحبان آنها می‌پردازد. جستجوکننده بر اساس حدس و دریافت خودش از روی روحیات اشخاص و وضعیت مشت‌هایش، تعدادی مشت‌ها را «پوچ» اعلان میکند. مشت‌های «پوچ» شده باز می‌گردند. اگر از بین یکی از مشت‌های «پوچ» گفته شده مُهره یا «گجه» برآمد، همان دسته یک نمره (امتیاز) کمایی نموده و باز هم مثل دفعه پیشتر دستها را زیر قدیفه یا لحاف بُرده و مُهره را دوباره پنهان نموده بازی را ادامه میدهند. ولی اگر در جریان جستجو، مُهره یا «گجه» از یکی از مشت‌ها یافته شد، در آن صورت نوبت ادامه بازی از دسته قبلی (اول)، به دسته دوم رسیده، نفرات این‌ها با پنهان ساختن مُهره در مشت‌های شان بازی را ادامه میدهند.

«مره» قبلاً تعیین میشود، چون در بازی «گجه مان» هر بیست نمره را به اصطلاح یک «طاقچه» میگویند.* لذا مره بر اساس تعداد «طاقچه» تعیین میگردد، طور مثال: سه طاقچه یعنی (۶۰) نمره، پنج طاقچه یعنی (۱۰۰) و غیره. در جریان شمارش هر دسته پس از پوره کردن بیست نمره، یک «طاقچه» غرض فراموش نشدن حساب بازی به ترتیب طاقچه‌های داخل مهمانخانه یا اتاق محل بازی را به خود اختصاص میدهد و بعداً شمارش خود را

دوباره از یک آغاز میکند.

جالب است که بعضی اشخاص در یافتن و به راه انداختن این بازی به اندازه‌ی مهارت و استعداد میداشته باشند که در گذر و محله خود و بیرون از آن نام کشیده و بحیث «گجه باز» ماهر شناخته شده و احترام میشود. همچنان دیگران از گذر های دیگر به غرض مسابقه او را دعوت می نمایند و یا خود به گذر آنها میروند و بازی را برگزار میکنند. حتی «گجه باز» هایی وجود داشته و یا دارند که با یک نگاه به چشمان بازیکنان، بدون ملاحظه و معاینه مشت ها، تعدادی از آنها را «پوچ» ساخته و «گجه» را بدست می آورند.



* در بازی «گجه مان» بیست نمره را اوزبیکان اولوسوالی سریل یک «طاقچه» می گویند.

۹۴. اوچیم بار (Ochembar)

این بازی بیشتر در شب ها و روز های زمستان که اطفال از سبب سرما و بارنده گی ناگزیر اند خانه بمانند، اجراء میگردد. در این بازی اطفال (دختر و پسر مختلط) اشتراک داشته و تعداد شان از ۲ تا ۷ نفر بوده میتواند و وسیله بازی سه دانه «بجل» است. این بازی براساس روش ویژه‌یی پیشبرده میشود، که بعداً توضیح میگردد. بازیکنان یک «مره» تعیین شده (طور مثال ۵۰۰ یا ۱۰۰۰) را پوره میکنند. هر بازیکنی که اولتر از همه «مره» را پوره ساخت مقام اول، نفر بعدی مقام دوم، سوم و غیره، را بدست می‌آورند. کسیکه «مره» را پوره ساخت از دور بازی خارج میشود.

شیوه بازی طوریتست که بازیکنان به صورت گرد روی فرش و یا در پته های صندلی می‌نشینند، و یک تن بر اساس توافق جمع، بازی را آغاز مینماید. نوبت بازی طور دورانی از چپ به راست به همه میرسد. آغازگر بازی «بجل» ها را به دست گرفته و با زمزمه کلمات «اوچیم بار» آنها را در وسط میدان یا ساحه بازی لول میدهد.

باید گفت که هر بازیکن در نوبت خود هنگام انداختن «بجل» ها کلمات «اوچیم بار» را میگوید. زمانی که آغاز کننده بازی «بجل»* ها را در میدان انداخت، سه حالت زیر ممکن است پیش بیاید:

۱. ممکن است هر سه «بجل» به صورت «پوککه» یا هر سه «چیککه» و یا هر سه ایستاده اسب «آلچی» و خر «تاها» طور مختلط یا خالص قرار بگیرند. در آن صورت بازیکن با کسب سه نمره، امتیاز شمارش و دوباره انداختن «بجل» (یعنی نوبت دوم) را بدست می‌آورد.

۲. ممکن است دو «بجل» ایستاده (یک «آلچی» و یک «تاها») یا هر دو «آلچی» و یا هر دو «تاها» و یکی خوابیده (پوککه یا چیککه) باشند. در این حال بازیکن مذکور «بجل» خوابیده را برداشته و در وسط میدان بازی لول میدهد. اگر بجل مذکور ایستاده («آلچی» یا «تاها») فرق نمی‌کند) شد، در آن صورت بازیکن مذکور، مثل حالت اول، با کسب سه نمره حق ادامه نوبت دوم بازی را می‌یابد و میتواند شمارش را آغاز کند. اما، هرگاه اگر بجل انداخته شده باز هم بخوابد (یعنی پوککه یا چیککه بیاید)، نوبت بازیکن گذشته و به نفر پهلوی راستش نوبت میرسد و هیچ گونه امتیازی هم بدست نمی‌آورد.

۳. ممکن است بجل‌ها به صورت (یکی ایستاده و دو تا خوابیده) یا (دو چیککه و یک پوککه) و یا (دو پوککه و یک چیککه) قرار بگیرند. در این حال نوبت او گذشته و به نفر بعدی نوبت میرسد و هیچ گونه امتیازی در این حالت نیست.

هر بازیکنی که موفق به دریافت «اوچیم» شد، یعنی بجل‌ها توسط او وضعیت (۱) و (۲) را گرفت، میتواند به مرتبه دوم بجل‌ها را انداخته و شمارش را از سه آغاز کند. بازیکنان

دیگر تا بدست آوردن حالات (۱) و (۲) صرف یک مرتبه حق پرتاب «بجل» ها را داشته و شمارش را نیز شروع کرده نمی‌توانند.

بازیکنی که با دریافت «اوجیم» سه نمره کسب نموده، «بجل» را به دفعه دوم در میدان لول میدهد. در مرتبه دوم با حق شمارش و داشتن سه نمره ممکن است حالات زیر پیش بیاید:

الف. اگر هر سه بجل به حالت «چیککه» یا هر سه «پوککه» و یا هر سه ایستاده (آلچی و تاها) قرار گرفت، بازیکن مذکور باز هم مستحق سه نمره شده و جمع نمراتش (۶) میشود و برای مرتبه سوم امتیاز انداختن بجل ها را میداشته باشد.

ب. اگر یک بجل «آلچی» و دو تای دیگر «چیککه» نشست، در این حال نیز بازیکن سه نمره را مستحق شده و جمع نمراتش (۶) میشود و برای دفعه سوم حق پرتاب بجل ها را دارد.

ج. اگر یک بجل به صورت «تاها» و دو تای دیگر آن «پوککه» آمد، باز هم سه نمره و حق پرتاب بجل را بازیکن یافته و جمع نمراتش (۶) میشود.

د. اگر دو تا بجل ایستاده و یکی دیگر خوابیده آمد، در آن حال او بجل خوابیده را دوباره روی میدان می‌اندازد. اگر بجل ایستاده (آلچی یا تاها) شد، در آن صورت بازیکن سه امتیاز کسب نموده و جمع نمراتش (۶) میشود، و همچنین میتواند به مرتبه سوم بجل ها را

غرض کسب امتیازات دیگر بیاندازد. ولی اگر بجل انداخته شده باز هم خوابید، او نوبت خود را سپری کرده ولی امتیاز شمارش و سه نمره را دارد.

هـ. اگر یک بجل «آلچی» دیگری «پوککه» و سومی هم «چیککه» بود، درین حالت بازیکن با بجل «چیککه» بجل «آلچی» را و با یکی از آنها بجل سومی را میزند. در صورتیکه بازیکن موفق به انجام این کار گردد، در آن صورت مستحق دو امتیاز شده و جمع نمراتش (۵) میگردد.

هرگاه هنگام زدن یک بجل با بجل دیگر خطا کند، یعنی نتواند بجل دوم را با اولی بزند، در آن صورت نوبتش سپری شده ولی سه نمره بدست آورده‌اش با امتیاز ادامه شمارش او محفوظ است. اما اگر در هنگام زدن یک بجل با بجل دیگر، بجل اولی همزمان به دو بجل بخورد، در آن صورت بازیکن نمرات کسب شده و حق شمارش را از دست میدهد. این حالت را «کویدی» گویند. در چنین صورت به اساس مقررہ بازی، بازیکن مذکور سه مرتبه پیهم میتواند بجل ها را در میدان بیاندازد. اگر درین سه مرتبه او موفق به دریافت «اوجیم» یا حالات (۱) و (۲) شد، با کسب سه نمره مثل دفعات قبل به شمارش و انداختن بجل ها ادامه میدهد، و اگر موفق به دریافت حالات (۱) و یا (۲) نشد، نوبتش سپری شده و دارای کدام نمره و حق شمارش نمی‌باشد و مجبور است در فعالیت یافتن حالات (۱) و (۲) باشد.

و. اگر یک بجل «تاه»، یکی «پوککه» و سومی هم «چیککه» باشد، در آن

صورت بجل «تاها» با بجل «پوککه» زده شده و بعداً با دومی بجل سومی زده میشود. در این حال نیز جریان و نتیجه بازی عیناً مثل حالت (ه) است.

ز. اگر دو بجل «پوککه» و یکی «چیککه» بیاید، در آن حال با بجل «چیککه» یک بجل «پوککه» زده شده و بعداً با دومی بجل سومی زده میشود. در این حالت نیز جریان، امتیاز و نتیجه بازی مانند حالت (ه) است.

ح. اگر دو بجل «چیککه» و یکی «پوککه» بیاید، در این حال با بجل «پوککه» یکی از بجل های «چیککه» زده شده و بعداً با بجل دومی، بجل سومی زده میشود. جریان، امتیاز و نتایج این حالت نیز عیناً مثل حالت (ه) است.

ط. اگر یک بجل «تاها» و دو تای دیگر «چیککه» آمد، نوبت بازیکن سپری شده و کدام امتیاز جدید بدست نمی‌آورد، ولی نمرات قبلی و حق ادامه شمارش را میداشته باشد. این حالت را «گونقش» گویند.

ی. اگر یک بجل «آلچی» و دو تای دیگر «پوککه» بیاید، در این حال نیز نوبت بازیکن سپری شده و نتیجه اش عیناً مانند حالت (ط) میباشد. این حالت را هم «گونقش» گویند.

به این ترتیب ممکن است، بنابر احتیاط و مهارت یک بازیکن امتیاز بدست آورده او هیچ نسوخته (باطل نشده و پیش از دیگران «مره» بازی را پوره ساخته و به مقام اول تکیه

بزند. و همچنین امکان دارد که یک بازیکن نظر به بی احتیاطی ها و عدم داشتن مهارت در بازی، یک یا دو و حتی چندین دفعه امتیازات بدست آورده قبله‌اش سوخته و هر دفعه دوباره از صفر شروع کرده و از دیگر بازیکنان عقب بماند.

این نکته قابل یاد آوریست، که کلمات «اوچیم بار» صرف در همان دفعات پرتاب بجل ها گفته میشود که بازیکن هنوز موفق به دریافت «اوچیم» یا حالات (۱) و (۲) نشده باشد. البته پس از یافتن «اوچیم» و بدست آوردن امتیاز شمارش، در دفعات دوم، سوم و غیره بازیکنان با انداختن بجل کلمات مذکور را ذکر نمی کنند، بلکه هر کس امتیازات خود را تکرار میکند. معمولاً بازی تا پوره ساختن «مره» تعیین شده توسط بازیکنان ادامه می یابد و نفرات اول، دوم، سوم و غیره تعیین میگردند.

اکثراً پسران بزرگتر زمانی که «اوچیم بار» بازی میکنند، هر کسی از میان شان نخست «مره» تعیین شده را پوره ساخت، او برنده شناخته شده و بقیه بازیکنان بازنده محسوب می گردند. «بازنده» ها از طرف «برنده» جزایی می شود که شکل اجرای آن خیلی جالب است.

بازیکن برنده هر سه بجل را گرفته، چند دفعه (معمولاً سه دفعه) روی زمین لول میدهد. او این کار را با زمزمه کلمات سرود گونه زیر (با آهنگ مخصوص آن) اجراء مینماید:

بیرانی	بیران
ایکانی	ایکان
اوچانی	اوچان
توردانی	توردان
ببشانی	ببشان

تاقچه گه کبیهی... قتی گه بیقیتیب تبیهی (در سه نقطه نام بازیکن بازنده مخاطب را

میگیرد.)

هوا گه یولدوز... کوتی گه جوال دوز (باز هم در سه نقطه اسم بازنده ذکر میگردد.)

این جملات ادامه هم دارد که متأسفانه، نگارنده موفق به شنیدن و ثبت آنها شده

نتوانست.

او با خواندن سرود بالا بجل ها را روی زمین می اندازد. یکی از حالات را که مناسب

یافت، برای بازیکن بازنده انتخاب میکند. این حالات معمولاً (سه پوککه، سه چیککه، سه

آلچی، سه تاها و یا هر سه بجل ایستاده، به شکل آلچی و تاهای مختلط) میباشد.

حالات دیگر را چون پیدا کردن آنها آسان تر است، از اینرو اگر بجل ها تا به اشکالی

دلخواه یاد شده در بالا قرار نگیرند، بازیکن برنده برای بازیکن بازنده انتخاب نمی کند. باید

گفت که حالات یاد شده ممکن است در دفعه اول یا دوم انداختن بجل ها پیدا شوند، در آن

صورت بازیکن برنده از دفعات دیگر صرف نظر میکند و یا ممکن است در سه یا چهار نوبت

حالات بالا قطعاً، تصادفاً برابر نشوند. در آن صورت او مجبور است آخرین وضع بجل ها را در آخرین لول دادن تعیین کند.

فرضاً بازیکن برنده برای بازیکن بازنده شکل (سه پوککه) را که تصادفاً برایش آمده تعیین کند، در آن صورت بازیکن بازنده بجل ها را گرفته روی زمین لول میدهد. اگر دفعه اول (سه پوککه) پیدا شد، او از هر گونه جزا معاف است. ولی اگر در دفعه اول (سه پوککه) پیدا نشد، بازیکن برنده یک شماره حساب گرفته، بازنده به دفعه دوم بجل ها را لول میدهد. در اینجا نیز ممکن است (سه پوککه) پیدا نشود، لذا او به دفعه سوم، چهارم و غیره بجل ها را لول داده، بالاخره در یکی از دفعات ممکن است، هر سه بجل «پوککه» بنشینند. پس از آن حساب گرفته میشود که در دفعه چندم بازیکن بازنده موفق شده است، به همان تعداد او از جانب بازیکن برنده مشت میخورد. طور مثال؛ بازیکن بازنده شکل تعیین کرده بازیکن برنده را در نوبت دهم بیابد، در آن صورت به او ۱۰ مشت زده میشود. گاهی چنین واقع میشود که یک بازیکن تا دفعات پنجاه و یا بیشتر هم موفق نمی شود، از اینرو برنده او را بخشیده و به زدن چند مشت اکتفا میکند.



یک یا بیگ



پوک یا بگ



اسپ یا آبی



خریا تا

* خصوصیات و نام وجوه بجل در بازی شماره (۷۹) معرفی شده است.

۹۰. زوو اوتتی (Zoo otte)

تعداد بازیکنان: ۲ تا ۵ نفر یا بیشتر.

سن بازیکنان: ۶ تا ۱۶ ساله.

جنس: دختر و پسر طور مختلط یا جداگانه.

موسم بازی: هر وقت سال، معمولاً از طرف روز اجراء میگردد.

شیوه بازی: همه بازیکنان در محلی گرد هم آمده، بازی را طور نشسته یا ایستاده، در

داخل یا بیرون اتاق اجراء نموده میتوانند. بازی در حقیقت صدا کشیدن ممتد و در یک نفس

است، همه بازیکنان همزمان با هم به «زوو» کشیدن شروع می نمایند. یک یا دو نفر به حیث

حکم و ناظر مراقب بازیکنان بوده و هر کسی را که نفسش سوخته «زوو» را قطع کند،

تشخیص نموده و از دور بازی خارج می نمایند. در این بازی برنده اول کسیست که «زوو» را

تا آخر ادامه داده و آخر از همه قطع کند. به همین ترتیب نفر دوم، سوم و چهارم به ترتیب پیش

از نفر نخستین نفس شان سوخته و «زوو» را قطع نموده اند، نیز تعیین میگردد. در صورتی که

شاملین بازی تمایل داشته باشند، بازی در دور جدید باز هم به مانند پیشتر برگزار شده و این

بار نیز نفرات اول، دوم، سوم و غیره تعیین میگردد. بدین ترتیب، در هر دور بازی نفرات برنده

جدید انتخاب شده و ممکن است یک نفر چندین مرتبه اول شود و یا به یکی از مقام ها دست

یابد.

۹۶. کُوز اوروشتی (Koz oreshte)

تعداد بازیکنان: ۲ تا ۳ نفر یا بیشتر.

سن بازیکنان: ۶ تا ۱۲ ساله.

جنس: دختر و پسر به گونه مختلط یا جداگانه.

موسم و وقت بازی: هر وقت سال، روز و یا شب.

شیوه بازی: بازیکنان در محلی گرد آمده، بازی را طور ایستاده یا نشسته در اتاق یا

بیرون آن اجراء کرده میتوانند. اگر شرکت کنندگان بازی دو نفر باشند، رو بروی هم قرار

میگیرند و اگر بیشتر از آن بوده باشند، بطور دایروی قرار میگیرند. بازی میتواند به حکمیت

یک حکم و یا خود بازیکنان اجراء شود. این بازی ساده فقط «پلک» زدن دوامدار است. هر

بازیکن که زودتر دلتنگ و کم طاقت شده «پلک» بزند، بازنده شناخته شده و از دور بازی

خارج میشود. در این بازی شرکت کننده‌یی مقام اول را خواهد گرفت که تا آخر مقاومت

ورزیده و چشم هایش «پلک» نزند. البته نفرات دوم و سوم نیز بنابر تأخر و تقدم پلک زدن

شان نسبت به هم انتخاب میگردند. بازی میتواند چندین مرتبه اجراء شده و در هر نوبت مقام

اول، دوم و سوم را یکی نصیب شود.



۹۷. ایگینه اوتتی (Egena otte)

تعداد بازیکنان: ۲ تا ۵ نفر یا بیشتر.

جنس: دختران نوجوان و جوان.

وقت بازی: هر وقت سال، روز و یا شب.

شیوه بازی: این بازی در حقیقت نمایش سرعت، مهارت و استعداد دختران در هنر

گلدوزی به شکل مسابقه است. این بازی مسابقوی از لحاظ پرورش استعداد و مهارت

دوزنده گی دختران و زنان در هنر گلدوزی از اهمیت مهم و ویژه‌یی برخوردار است. شاملین

مسابقه دور هم جمع شده و در محلی می‌نشینند و همه دستمال یا تکه‌یی را که روی آن گل

متحدالشکل با اندازه معین کشیده شده، با سوزن و یک «قتم»* تار آماده میسازند. بازی با

اشاره یک تن از آنها یا کدام داور شروع شده و همه دختران و زنان شامل مسابقه با سرعت

تمام به دوختن گل دستمال خود میپردازند. البته هر کس کوشش میکند که دوخت خود را با

سرعت و کیفیت خوب و عالی انجام دهد.

ارزیابی در دو حالت صورت میگیرد:

۱. اندازه و کیفیت دوخت هر کس پس از تمام شدن یک «قتم» تار (ممکن است

دوخت گل تمام نشود).

۲. اندازه و کیفیت دوخت مسابقه دهنده‌ها پس از دوخته شدن همه گل.

در آخر با در نظر داشت سرعت عمل، صفایی و کیفیت دوخت شاملین مسابقه، نفرات

اول، دوم و سوم انتخاب میگردد. ممکن است بنابر تمایل دوزنده ها، بازی در دور های دیگر

نیز براه انداخته شده و هر دفعه نفرات اول، دوم و سوم تعیین گردند.



* «قَتِم» همان اندازه تار است که سوزن دوز ها آنرا از سوزن گذشاندند و میدوزند. البته پس از تمام شدن آن

باز یک «قتم» دیگر را از سوزن گذشاندند میدوزند.

۰۹۸. وژی (Wozhay)

تعداد بازیکنان: معین نیست.

سن و جنس: تا ۱۸ ساله، پسران.

موسم و وقت بازی: فصل بهار از طرف روز.

شیوه بازی: این بازی در حقیقت شکلی از بازی «سیریلمه» (بازی شماره ۶۲) بوده و

در نشیب تپه های خاکی روی سبزه ها اجراء میگردد. هر بازیکن برای خود تخته چوب نسبتاً

پهن و کم عرض به درازی یک تا یک و نیم متر تهیه مینماید. بازیکنان در قسمت بالای تپه

برآمده، تخته های خود را روی زمین میگذارند. بعد همه روی تخته خود به گونه ای می نشینند،

که هر دو پای خود را نیز یکجا بالای تخته گذاشته و در حالی که با دستان خود از دو جانب

چوب را محکم میگیرند، در آن حال با تخته خود را در نشیب تپه می لغزانند. چون خود را

گرفتن روی تخته دشوار و سرعت در شیب هر آن زیاد میشود، لذا آنهایی تا انتهای نشیب تپه

بدون انحراف یا غلتیدن خود را خواهند رساند که در این کار مهارت و ورزیده گی داشته

باشند. تخته چوب در اینجا به قسم چوب یا تخته اسکی کار میکنند. بازی به همین گونه و

ترتیب خود ادامه یافته و هر کس چندین دفعه تخته خود را بالای تپه بالا کشیده و خود ر

می لغزاند، گاه موفق و گاه نا موفق شده و سرگرم میشود.

۹۹. اورت اورت یا دُره په شیردی (Ort ort)

شمار بازیکنان: ۱۵ تا ۲۰ نفر و گاهی هم بیشتر.

سن و جنس: ۱۰ تا ۱۶ ساله (پسران).

موسم و وقت بازی: فصل بهار و خزان، روزانه اجراء میشود.

شیوه بازی: بازی در میدان وسیع و هموار اجراء شده، وسیله بازی یک «دُره» است

که آنرا از «لنگی» یا دستمال نسبتاً بزرگتر میسازند. همه بازیکنان روی زمین به شکل دایروی

نسبتاً بزرگ پهلوی هم طوری می‌نشینند، که روی همه به داخل دایره باشد. یک نفر به حیث

آغاز کننده بازی از جمع بازیکنان دُره را به دست خود گرفته و در عقب بازیکنان نشسته

(خارج از محیط یا حلقه بچه‌ها) گردش میکند. شرط اینست که تا گذاشته شدن دُره به عقب

یک تن از بازیکنان، هیچ کس نباید به عقب خود بنگرد.

بازیکن دُره به دست زمانی که پس از گذاشتن دُره در عقب یک تن از بازیکنان از او

دور میشود، بازیکنان با مشاهده دست خالی او عقب خود را می‌نگرند. در این حال کسی که

دُره در عقبش گذاشته شده با دیدن دُره از جا برخاسته و با گرفتن دُره با سرعت به تعقیب

بازیکن اول می‌پردازد. بازیکن اول میکوشد تا پیش از رسیدن بازیکن دوم که با دُره آهنگ زدن

او را نموده، خود را به جایش رسانده و بنشیند. در اینجا اگر بازیکن اولی تا جنبیدن بازیکنی

که دُره را عقبش گذاشته بود، خود را به جایش رسانده و بنشیند، از دُره خوردن رهایی

می‌یابد، ولی در صورتی که بازیکن دوم فوراً با دُرّه به تعقیب او پردازد، به مجرد رسیدن به او ضربات پیهم دُرّه را به او نواخته و تا هنگام رسیدن او به جایش ادامه می‌دهد. به این ترتیب به مجردی که نفر اول خود را بجایش رسانده و بنشیند، بازیکن دوم (دُرّه به دست) چانس دُرّه زدن را از دست داده، این بار او ضمن گردش باید دُرّه را در عقب یک تن از بازیکنان بگذارد. در این حالت نیز باید کلیه بازیکنان مثل بار نخست شرایط بازی را مراعات نموده و جلو خود را ببینند. بازی به همین گونه با گذاشتن «دُرّه» به عقب یکی و تعقیب بازیکن و احیاناً با دُرّه زدن تا تمایل و علاقه بازیکنان ادامه می‌یابد.



۱۰۰. توتتی میندی، کوردی قاجتی (Totte minde)

تعداد بازیکنان: بیشتر از ۱۰ نفر در داخل دو دسته.

سن و جنس: ۱۰ تا ۱۶ ساله، پسران.

موسم و زمان بازی: شب های خزان و بهار.

شیوه بازی: بازیکنان با سرپرستی دو نفر «میر» به دو دسته بخش شده و نوبت بازی بر

اساس یکی از شیوه های نوبت گیری تعیین میگردد.

بازیکنان دسته‌یی که نوبت اول را گرفته‌اند، از محل شروع بازی (مبدأ) پراکنده شده و

هر کدام در گوشه مناسب خود را پنهان میسازند. بازیکنان دسته دوم تا پنهان شدن بازیکنان

دسته نخست، در محل مبدأ بازی قرار میگیرند. آنها را معمولاً «میر» دسته اولی کنترل

میکند. زمانی که بازیکنان دسته اول پنهان شدند، «میر» شان و یا یکی از بازیکنان پنهان شده

با صدای بلند «چهار یار» گفته و به دسته مقابل می‌فهماند که کار پنهان شدن آنها تمام شده و

میتوانند که به جستجو بپردازند. در آن حال همه بازیکنان دسته دوم پراکنده گردیده و به دقت

و شدت حریفان خود را در گوشه و کنار بازی جستجو می‌نمایند. هرگاه یکی از بازیکنان

دسته اول (پنهان شده) از طرف یک تن از نفرات گروه دوم دیده شود، در آن حال بیننده با

صدای بلند کلمات «کوردوم کوردوم» یعنی (دیدم، دیدم) را پیهم تکرار نموده و جانب

مبدأ می‌گریزد. رفقای دیگرش نیز با شنیدن صدای هم بازی خود شروع به دویدن طرف مبدأ

بازی میکنند. در اینجا همه بازیکنان دسته اول از مخفیگاه های خود خارج شده و به تعقیب حریفان خود میپردازند. آنها می کوشند تا از بازیکنان دسته مقابل را گیر نمایند، در آن صورت بازیکن گیر شده مجبور است، حریف خود را که او را دستگیر نموده، تا مبدأ بازی پشت کرده و انتقال دهد. البته کسانی که بدون دستگیر شدن یا به گیر افتیدن خود را به مبدأ بازی برسانند، کسی را پشت نمی کنند.

هرگاه بازیکنان دسته اول (پنهان شده) هیچ یک از نفرات دسته دوم را تا مبدأ دستگیر کرده نتوانند، در آن صورت ایشان نوبت بازی (پنهان شدن) را از دست داده، این بار آنها باید در مبدأ قرار بگیرند تا نفرات دسته دیگر پنهان گردند. به این ترتیب بازی تا ناوقت های شب ادامه می یابد.



۱۰۱. سؤل سؤل (Sol sol)*

تعداد بازیکنان: ۲ نفر.

سن و جنس: ۷ تا ۱۵ ساله، پسران.

موسم و زمان بازی: بهار، اواخر خزان و روز های مناسب زمستان.

شیوه بازی: این بازی از خود دارای «مره» معین است که به توافق بازیکنان تعیین

میشود. بازی به وسیله سنگ های کوچک پهن اجراء میگردد. طوریکه هر بازیکن دارای چهار

عدد سنگ میباشد. نوبت بازی بر اساس یکی از شیوه های نوبت گیری تعیین میگردد. کسی

که نوبت بازی از او نیست، سنگ های خود را که به نام «سؤل» یاد میشود، به ترتیب به فاصله

های نسبتاً دوری از هم (طبق توافق جانبین) روی زمین میگذارد. در این حال بازیکن دیگر

که نوبت اول بازی را بدست آورده، از یک فاصله معین (این فاصله بنا به توافق جانبین بازی

تعیین میگردد) به حالت ایستاده با نخستین «سؤل» خود نخستین «سؤل» حریف خود را که

نزدیکتر به او قرار دارد، هدف میگیرد. در اینجا دو حالت ممکن است پیش بیاید:

الف. ممکن است «سؤل» اول بازیکن به «سؤل» اول حریفش اصابت نکند. در آن

صورت او از همانجایی که قرار دارد، با «سؤل» دوم خود باز هم «سؤل» اول حریفش را

هدف میگیرد. هرگاه باز هم «سؤل» او به «سؤل» حریفش اصابت نکرد، او «سؤل» های

سوم و چهارم خود را نیز پرتاب میکند.

ب. ممکن است «سؤل» اول بازیکن مذکور به «سؤل» اول حریش بخورد، در آن صورت او یک امتیاز کمایی میکند. بعداً بازیکن مذکور در نقطه‌یی که «سؤل» حریش قرار داشت، آمده و از آنجا مانند دفعه نخست دومین «سؤل» را با «سؤل» هایش هدف میگیرد. در این حالت نیز مانند دفعهٔ نخست او حق دارد تا با هر چهار «سؤل» خود به ترتیب «سؤل» حریش را هدف بگیرد. طبعاً در اینجا نیز اگر «سؤل» نخست او به خطا رفت، به ترتیب از «سؤل» های دوم، سوم و چهارم خود کار میگیرد. در این حالت نیز در صورت خوردن یکی از «سؤل» های او به «سؤل» حریش صاحب یک امتیاز دیگر شده و جمع امتیازاتش دو میشود. به همین گونه او پس از کسب امتیاز سومین، از محل «سؤل» چهارمین حریش را میزند. طوری که ملاحظه میگردد، اصابت هر «سؤل» به «سؤل» مورد نظر حریش، یک امتیاز دارد. به این ترتیب بازیکنی که بتواند با مهارت، هر چهار «سؤل» حریش را به خوبی هدف بگیرد، جمعاً دارای چهار امتیاز میگردد.

هرگاه بازیکن زمانی که از نقطه معین اولیه «سؤل» حریش را هدف میگیرد، نتواند که با چهار «سؤل» خود «سؤل» حریش را بزند، در آن صورت و بدون بدست آوردن کدام امتیازی نوبت بازی را از دست میدهد. این وضع ممکن است با کسب اولین امتیاز از زدن «سؤل» اول حریش در نوبت هدف گیری «سؤل» دوم یا سوم و چهارم هم رخ بدهد. یعنی در هر حالت زمانی که هر چهار «سؤل» بازیکن به صورت پیهم خطا کرده و به «سؤل»

موردنظر اصابت نکند، او نوبت را از دست میدهد. به این ترتیب نوبت یک بازیکن میتواند با کسب یک، دو، سه و یا چهار امتیاز و حتی بدون کسب کدام امتیازی سپری شود.

زمانیکه نوبت از بازیکن نخست به بازیکن دوم انتقال کند، در آن صورت بازیکن نخست مانند بازیکن دوم هر چهار «سؤل» خود را به فاصله های معین (که بر اساس توافق جانبین پنج قدم یا کمتر و بیشتر بوده میتواند) روی زمین به امتداد یک خط مستقیم میگذارد، بعد بازیکن دوم که نوبت برایش رسیده، از یک فاصله معین (که بر اساس توافق جانبین بازی تعیین میگردد) هر چهار «سؤل» خود را به دست گرفته و نخستین «سؤل» حریفش را هدف میگیرد. در این حالت نیز جریان بازی عیناً مثل دور نخست است که در بالا نوشته آمد.

به این ترتیب، بازی در چندین دور با انتقال نوبت از یکی به دیگری، با کسب امتیاز و یا بدون امتیاز ادامه یافته و بازیکنان تلاش نموده و مهارت به خرج میدهند تا در هر دور امتیازات بیشتر بدست آورده و جلوتر از حریفش «مره» تعیین شده را پوره بسازند. هر بازیکن جلوتر از دیگری «مره» را پوره کند، برنده بازی شناخته میشود. پس از پوره شدن «مره» و برنده گردیدن یک تن از بازیکنان، بازی بنابر توافق و تمایل بازیکنان ممکن است با تعیین «مره» جدید سر از نو باز هم شروع شود.

* این بازی به همین نام بیشتر در اولوسوالی درآب رایج است.

۱۰۲. دوگ دوگ یا دوگ دوگ امان (Dog dog)*

تعداد بازیکنان: ۱۰ تا ۲۰ نفر.

سن و جنس: ۱۲ تا ۱۶ ساله، پسران.

موسم و زمان بازی: بهار، اواخر خزان و روزهای مناسب زمستان، از طرف روز.

شیوه بازی: این بازی به وسیله بازیکنان در داخل دو دسته تحت اداره و سرپرستی دو

«میر» اجراء میشود. بازیکنان بر طبق شیوه بخش شدن به دو دسته بخش میشوند. بازی معمولاً

در محل نرم (جایی که خاک توده یا «خاکستر پرتو» باشد) دایر میگردد. در این بازی نوبت

گیری یا به سخن دیگر نوبت نخست و دوم وجود ندارد. بازی با لگد زدن بازیکنان به همدیگر

آغاز میگردد. اعضای هر دسته می کوشند تا بازیکنان حریف را بیشتر لگد بزنند. برای این

منظور آنها تلاش می ورزند تا نقاط حاکم میدان بازی، مانند بلندی ها و غیره را اشغال نموده و از

آنجا به حریفان خود ضربه وارد کنند. به این ترتیب، در جریان بازی برخی از بازیکنان با آسیب

دیدن، مانده گی و خسته گی و یا ضعیفی از میدان بازی خارج میشوند. طبعاً نفرات هر دسته به

دسته مقابل بازی شان غلبه حاصل میکنند و یا ضربات بیشتر برای تسلیم کردن آنها وارد

می آورند. بازی اکثراً تا تمایل جانین و یا تسلیم شدن دسته ضعیف به دسته نیرومند ادامه می یابد.

این بازی خطرناک بوده و حتی گاهی با بیجا شدن و شکستن اعضای بدن نیز همراه میباشد.

* این بازی بیشتر در اولوسوالی درزآب رواج دارد.

۱۰۳. قولاج اوتتی (Qolach otte)

تعداد بازیکنان: معین نیست.

سن و جنس: ۸ تا ۱۵ ساله، پسران.

موسم و زمان بازی: هر وقت سال، از طرف روز اجراء میشود.

شیوه بازی: در این بازی سنگ کوچک به فاصله دور پرتاب میشود. برای این کار همه شاملین بازی به نوبت از یک نقطه به استقامت معین یک سنگ نسبتاً خورد را دور می اندازند. سنگ نظر به توانایی و مهارت شخص در پرتاب (قولاج) سنگ ها به فاصله های دور (۲۰ تا ۳۰ متر و یا بیشتر) میرسد. از آخر دیده میشود که سنگ کدام نفر به دورترین فاصله رسیده است، آن شخص مقام اول را نصیب شده و صاحبان سنگ های بعدی به ترتیب مقام های دوم، سوم، چهارم و غیره را احراز می نمایند. بازی میتواند در صورت تمایل بازیکنان در دوره های دیگر نیز اجراء شده و هر دفعه نفرات پیشگام و ماهر در پراندن سنگ (قولاج) انتخاب شوند.



۱۰۴. تاش ته‌پله‌ری (Tash tailari) *

تعداد بازیکنان: از ۲ تا ۸ نفر یا بیشتر.

سن و جنس: از ۱۵ ساله به بالا تا ۳۵ ساله و بعضاً بیشتر.

موسم و زمان بازی: هر وقت سال (بیشتر در فصل بهار) بازی از طرف روز اجراء

میگردد.

شیوه بازی: این بازی نیز پرتاب سنگ است، البته سنگ بزرگ. بازی در حقیقت همان

بازی رسمی پرتاب گلوله است که نظر به سن و سال بازیکنان سنگ را نیم سیره (سه و نیم

کیلو گرام) یا بیشتر از آن انتخاب می‌نمایند. شاملین بازی سنگ تعیین شده را از نقطه معین به

استقامت مورد نظر به ترتیب خاصی که سنگ را روی کف دست قرار داده و آنرا بالای شانه

گرفته و با حرکات مخصوص پرتاب می‌نمایند. طبعاً هر کس نظر به زور بازو و تکنیک خاص

خود سنگ را به فاصله‌های متفاوت، کم یا زیاد پرتاب میکند. مقام‌ها از روی دورترین فاصله

پرتاب شده و به ترتیب تعیین می‌گردد. ممکن است، در هر دور بازی نفرات اول، دوم، سوم و

غیره انتخاب شده و گاهی هم یک نفر چندین مرتبه به مقام‌های برجسته نایل آید.

* پرتاب سنگ

۱۰۰. اوسراغ چوبی (Oseragh chope)

تعداد بازیکنان: از ۵ تا ۱۰ نفر.

سن و جنس: ۷ تا ۱۲ ساله، پسران و دختران.

شیوه بازی: این بازی توسط پسران و دختران نسبتاً خردسال طور مختلط یا جداگانه اجراء میشود. برای اجراء به تعداد شاملین بازی چوبک های خورد مشابه و بزرگتر از چوب گوگرد تهیه شده و یک چوبک اضافی را به اندازه چوبک های دیگر نشانی نموده و نام آنرا «اوسراغ چوبی» یعنی چوب گوزوک میگذارند. یک نفر به حیث گرداننده بازی تمام چوبک ها را در مشت خود طوری میگیرد، که قسمت زیاد آن داخل مشتش پنهان بوده و تنها قسمت نوک آن دیده میشود. چوبک نشانی شده «اوسراغ چوبی» هم با چوبک های دیگر یکجا میباشند. حال کلیه شاملین بازی از مشت گرداننده بازی یک یک دانه چوبک حسب دلخواه خود میگیرند. در این جریان هر کس چوبک نشانی شده (اوسراغ چوبی) را از مشت گرداننده بکشد، او به حیث بازنده و «اوسراغ» یا گوزوک اعلان شده و همه بالای او خندیده و چک چک میکنند.

در صورت تمایل و توافق بازیکنان، این بازی چندین مرتبه اجراء شده و ممکن است در هر نوبت یک نفر «اوسراغ» برآید. ممکن است یک نفر چند مرتبه به این سرنوشت دُچار شود و برخی ها حتی یک دفعه هم به چوبک نشانی شده دُچار نگردند.

۱۰۶. یخمالک (Yakh malak)

تعداد بازیکنان: معین نیست.

سن و جنس: از ۷ تا ۱۸ ساله و بیشتر، پسران (به ندرت دختران خوردسال)

موسم و زمان بازی: فصل زمستان و از طرف روز.

شیوه بازی: این بازی یا سرگرمی فصل زمستان در همه جا عمومیت داشته، بچه ها

روی زمین یخ بسته یا برف به یخمالک زدن می پردازند. البته اکثراً مشتاقان این سرگرمی قبلاً

در قسمتی از کوچه یا در کُرد های رشفه باغ خود مقداری آب را از طرف روزها می نمایند.

شب در اثر سرمای شدید آن قسمت یخ بسته و برای اجرای یخمالک آماده میشود. بچه ها

یخمالک را طور ایستاده یا نشسته اجراء می نمایند. گاهی چنین هم میشود که یخمالک زنده

در قسمت مبدأ محل یخ زده نشسته و دو نفر از دو جانب او، دستانش را گرفته و با شدت تمام

او را روی یخ هول میدهند. در این حالت او طور نشسته تا انتهای محل یخ زده می لغزد. اکثراً

بچه ها برای این که خوب یخمالک زده بتوانند در پاشنه بوت یا چاروغ خود میخ می کوبند.



۱۰۷. پُشتم (Pushtom)

تعداد بازیکنان: ۴ تا ۱۰ نفر و گاهی بیشتر.

سن و جنس: ۱۲ تا ۱۷ ساله، پسران.

موسم بازی: زمستان و اوایل بهار.

شیوه بازی: برای اجرای بازی در سطح زمین دایره‌یی به شعاع ۱ تا ۲ متر ترسیم میشود. از میان شرکت کنندگان بنا بر توافق، یک تن بحیث آغازگر بازی در بین دایره قرار گرفته، دیگران هم خارج از دایره ایستاده میشوند. همچنان از دستمال یا معمولاً از لُنگی دُرّه‌یی ساخته و به دست بازیکن داخل دایره داده میشود. اینجاست که بازی میتواند آغاز گردد. در این بازی همه بازیکنان خارج از دایره می‌کوشند تا با مهارت و چالاکی روی یک پا (یک لبه) به دایره نزدیک شده، از همان بیرون دایره به بازیکن دُرّه بدست لگدی بزنند. البته، بازیکن دُرّه بدست هم با دُرّه خود می‌کوشد تا هر کس را که به او نزدیک شود با دُرّه بزند. از اینرو دیگران می‌کوشند، که طوری به او لگد بزنند تا او نتواند با دُرّه آنها را ضربه بزند. هرگاه بازیکن هنگام لگد زدن یا تنها نزدیک شدن به بازیکن داخل دایره از دست او دُرّه‌یی بخورد، اینجاست که بازیکن دُرّه به دست از دایره برآمده و در جمع بازیکنان قرار گرفته، بازیکن دُرّه خورده عوض او در بین دایره قرار میگیرد و بازی را ادامه میدهند. به همین گونه بازی «پُشتم» تا میل و خسته‌گی بازیکنان ادامه می‌یابد.



فهرست آن عده کسانی که نگارنده در ثبت بازی های این مجموعه از معلومات و

اطلاعات آنها استفاده نموده است، با سپاس فراوان از ایشان قرار زیرین میباشد:

۱. بی بی عایشه بنت میرزا محمد اسماعیل (مشهور به ملا عمه) ۸۵ ساله، اوزبیک، با سواد خانه گی، ساکن گذر تکانه اولوسوالی سرپل ولایت جوزجان.
۲. اُستا خوشوقت ولد آرتیق، بیش از ۸۰ ساله، بی سواد، دهقان، اوزبیک، ساکن گذر امام صاحب خورد شهر سرپل.
۳. خانم اُستا خوشوقت، بی سواد، اوزبیک، بیش از ۵۵ ساله.
۴. عبدالغفور ولد محمد عظیم، ۲۵ ساله، معلم لیسانس ادبیات، اوزبیک ساکن قریه اونگوت اولوسوالی سرپل.
۵. فضل الدین ولد عبدالمجید ۳۰ ساله، معلم لیسانس ادبیات، اوزبیک، ساکن شهر درزآب.
۶. قاری محمد ایوب ولد صدرالدین ۴۸ ساله، با سواد خانه گی، اوزبیک ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۷. محمد هاشم ولد محمد ابراهیم ۵۵ ساله، بی سواد، اوزبیک ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۸. محمد قیوم ولد عبدالعزیز ۴۰ ساله، لیسانس ادبیات، معلم، اوزبیک ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۹. محمد یوسف ولد اُستا خوشوقت، لیسانس ادبیات، معلم، اوزبیک ساکن امام صاحب خورد سرپل.

۱۰. عبدالمجید دهقان ۵۵ ساله، ساکن قریه خارکش سرپل.
۱۱. نقیب الله ولد امان الله ۳۶ ساله، بکلوریا پاس، معلم، ساکن قریه تیبر اولوسوالی سنگچارک.
۱۲. بی بی گل بنت نار بای ۶۵ ساله، بی سواد، اوزبیک ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۱۳. محمد سعید ولد محمد کریم ۲۲ ساله، محصل طب، اوزبیک، ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۱۴. محمد نسیم ولد حاجی نعمان ۳۵ ساله، با سواد خانه گی، دکاندار، ساکن شهر جدید آقچه.
۱۵. ذکر بای ولد ملا بابہ ۷۰ ساله، بی سواد، غریبکار، ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۱۶. سعیده بنت محمد کریم ۲۵ ساله، محصل، اوزبیک ساکن گذر تکانه خانه سرپل.
۱۷. حبیب الله ولد عبدالغفار ۳۰ ساله، معلم، اوزبیک ساکن اولوسوالی درزآب.
۱۸. خیر محمد ولد محمد عثمان ۲۵ ساله، معلم، اوزبیک ساکن گذر دیوانه خانه سرپل.
۱۹. عبدالرووف ولد عبدالرحمن ۳۸ ساله، لیسانس، معلم، اوزبیک ساکن گذر گرد اولوسوالی درزآب.



در بارهٔ دومین نشر الکترونیک کتاب «بازی‌های عامیانهٔ اوزبیکان جوزجان»

خوانندگان ارجمند، کتاب «بازی‌های عامیانهٔ اوزبیکان جوزجان» در برگیر ۱۰۷ نوع بازی کودکان، نوجوانان و جوانان اوزبیک سرپل و جوزجان است. این بازی‌ها در گروه‌های سنی و جنسی متفاوت و در فصول و زمان‌های مختلف با وسایل بازی گوناگون اجرا می‌گردد. این بازی‌ها توسط محترم محمد حلیم یارقین در درازای چند سال ثبت و نگارش یافته، به سال ۱۳۶۹ خورشیدی به گونه کتاب، به قطع وزیری در (۲۲۳) صفحه با شماری تصاویر از سوی ریاست عمومی امور ملیت‌های وقت جمهوری افغانستان در مطبوعهٔ دولتی با حروف لیتو تایپ، در یک‌هزار نسخه زیور چاپ یافته بود. کتاب دارای (۲۲) صفحه مقدمه در مورد بازی‌های عامیانه، جغرافیای تاریخی جوزجان، ترکیب اتنیک اوزبیکان افغانستان، برخی پژوهش‌ها و کارهای انجام یافته در بخش فولکلور اوزبیکان، به ویژه اوزبیکان جوزجان و سرپل توسط دانشمندان خارجی می‌باشد. کتاب «بازی‌های عامیانهٔ اوزبیکان جوزجان» در نوع خود جالب و یگانه بوده که نه قبلاً و نه هم تاحال در این زمینه در مورد هیچ یک از اقوام با این حجم و کیفیت انجام نیافته است. این کتاب در همان سال برنده «جایزه دوم» وزارت اطلاعات و فرهنگ جمهوری افغانستان در بخش فولکلورشناسی گردید. از این که از چاپ نخستین کتاب مدت ۲۶ سال سپری گردیده و سخت نایاب است، «بنیاد اجتماعی و فرهنگی بیانی» تصمیم بر آن گرفت تا برای کمک به پژوهشگران و علاقمندان، این کتاب را بار دوم نشر کند. برای این کار لازم بود تا تمام بازی‌های کتاب مصور گردد، ولی از یکسو کار مصورسازی خیلی زمانگیر و از سوی دیگر خوشبختانه «کتابخانه آنلاین یارقین» در انترنت باز شد، لذا تصمیم بر آن شد تا نخست متن آماده شده (بی دی اف) کتاب را به عنوان «دومین نشر وریانت الکترونیک» در این کتابخانه برای استفاده علاقمندان بگذاریم. با آماده شدن تصاویر کتاب، چاپ سوم صورت خواهد گرفت.

انتشارات بنیاد اجتماعی و فرهنگی بیانی

www.bayanifoundation.com



0047 912 54 296

بازاریابی: نورون

www.ezgu.org

